AÇÃO GAMES

Prêmios: Discman + Cartucho

16 DEBULHADOS

32-X

MORTAL KOMBAT 2

MEGA

X-MEN CLONE WARS
ROAD RASH 3
PAPALÉGUAS 2

SNES

FLINTSTONES
ITCHY & SCRATCHY
STREET HOCKEY 95

ARCADE

KILLER INSTINCT

MK
Mais
Detalhe

Jogaço da Nintendo para o Ultra 64
Golpes radicais para você humilhar !

ISSN 0104-1630-3451- ED.80 - R$
9 770104 163000

O FUTURO JÁ ESTÁ AQUI...

Nintendo
PLAYTRONIC

CONHEÇA NA WICALE, OS GAMES DO FUTURO, SEM PRECISAR PROCURAR EM OUTROS MUNDOS.

E, a Wicale coloca à sua disposição a maior variedade de títulos disponíveis no mercado, inclusive lançamentos simultâneos com Japão e Estados Unidos.

NÃO PERCA TEMPO... VENHA PARA O MUNDO DA WICALE!

Visite nosso stand na
ud-95
6 a 16 de abril
Parque Anhembi

Ligue TELEVENDAS
(011) **814-3300**
VISITE NOSSO SHOW ROOM
Distribuidora e Representações WICALE Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL

START

O ANO DA TRANSIÇÃO

Este é um ano em que era melhor morar no Japão. 1995 está sendo o ano da transição dos videogames de 16 bits para 32 bits e essas novas máquinas e seus jogos estupendos, por enquanto, só estão rolando por lá. O resultado, no resto do mundo, tem sido lançamentos muito fracos para SNES e Mega Drive. Você já notou? Mas nós caprichamos ao máximo e há vários jogos realmente animais nesta edição: MK2 (32-X), Killer Instinct (Ultra 64 Arcade), Need for Speed (3DO), X-Men Clone Wars (Mega) e The Flintstones (SNES – quem diria, um ótimo game). Curta pra valer porque você (e a gente) merece!

x salada 4 e 5

Tem até carta do Japão. E uma Game Charada completamente diferente. Você encara essa?

shots 6 e 7

Mais detalhes sobre Mortal Kombat 3, o jogaço que estréia este mês, só para testes, em Chicago, nos States

preview 8 e 9

★ Daytona USA (Saturno) 8
★ Ecco Jr. (Mega) 9
★ NHL 95-All Star Hockey (G.Gear) 8
★ Star Fox 2 (SNES) 9
★ Tempo Jr. (G.Gear) 9
★ True Lies (SNES/Mega) 9
★ Warlock (Mega/SNES) 8

dicas 10 a 15

★ Adventures of Kid Kleets (SNES) 14
★ Alien 3 (SNES)
★ Asterix (Mega) 14
★ Back to the Future 2 (SNES) 15
★ Donkey Kong Country (SNES) 12
★ Michael Jordan Chaos in the City (SNES) 14
★ Nigel Mansell Indy Car (SNES) 14
★ Pitfall (Mega) 15
★ Rise of the Robots (SNES) 12
★ The Jungle Book /Mogli (Mega) 12
★ The King of Fighters 94 (Neo Geo/Arcade) 10
★ Tiny Toon All Star (Mega) 13
★ Urban Strike (Mega) 14
★ Way of the Warrior (3DO) 13

games debulhados 16 a 37

★ Need for Speed (3DO) 16
★ Soul Star (Sega CD) 17
★ Mortal Kombat 2 (32-X) 18
★ X-Men Clone Wars (Mega) 20
★ Road Rash 3 (Mega) 22
★ ATP Tour Championship Tennis (Mega) 23
★ NHL All-Sytar Hockey 95 (Mega) 23
★ Zero Kamikaze Squirrel (Mega) 24
★ Desert Demolition - Papaléguas 2 (Mega) 25
★ Killer Instinct (Arcade) 27
★ The Flintstones (SNES) 30
★ The Itchy & Scratchy Game (SNES) 33
★ Jammit (SNES) 34
★ Street Hockey 95 (SNES) 35
★ 3 Ninjas Kickback (SNES) 36
★ Robocop x Terminator (G.BOY) 37

ARCADE KILLER INSTINCT 26

A Nintendo faz uma volta triunfal aos fliperamas. Um jogaço com a colaboração da Midway e Rare

SNES THE FLINTSTONES 30

Até que enfim um jogão com a família da idade-da-pedra

32-X MORTAL KOMBAT 2 18

A melhor versão do game sangrento para consoles domésticos, já lançada pela Sega

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

AÇÃO GAM

SATELLA VIEW

Fiquei intrigado com a notícia de que a Nintendo vai transmitir jogos via satélite no Japão, de graça. Como é que ela vai ganhar dinheiro com isso?

RODRIGO SANTIAGO DIAS
Rio de Janeiro, RJ

Boa pergunta Rodrigo. E a resposta é simples. Para receber o sistema em casa, o jogador japonês vai ter de comprar o equipamento, fabricado pela Nintendo e pela Sentogiga. O Satella View (acessório que transforma as informações do satélite para o SNES, tem preço anunciado de 140 dólares) e o BS-X (antena mais sintonizador, por 300 dólares). Além de lucrar com os acessórios, a Nintendo vai cativar mais seus consumidores, oferecendo demos dos games para que a moçada jogue um pouco pra ver se gosta. O mesmo que a Sega está fazendo nos States com o Sega Canal. Um dos serviços anunciados pela Nintendo para o Satella é demais: a transmissão de pedaços de jogos. Por exemplo: o cara compra um cartucho de corrida e, um tempo depois, a Nintendo começa a transmitir pelo Satella novas pistas e máquinas para debulhar. Quente, né?

JUNGLE BOOK E DONKEY KONG

Quero saber como se mata a cobra no Jungle Book de Mega e por que, quando eu mato o chefe final no Donkey Kong, aparece The End e depois ele volta.

ANTONIO L. THEODÓSIO
São Paulo, SP

A Casca, a temível serpente, você encara disparando cocos e bananas duplas. Pule para fugir dos raios hipnóticos. Já em Donkey Kong, isso acontece só pra tirar uma com a cara do jogador, ou seja, na verdade você deve enfrentar o chefe duas vezes.

TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE

Quero que me ajudem neste jogo pra Master pois estou na fase do Cebolinha e não consigo passar. Gostaria de saber todas as senhas.

LEANDRO M. FERREIRA
Campinas, SP

Olha, Leandro, não esqueça que neste game você deve trocar de personagem na sala de transformação. Em algumas etapas da fase do Cebolinha, você vai precisar jogar com outro personagem.. O Bidu sobe paredes, a Magali destrói pedras e faz os cenários de mina, Anjinho sobe e percorre telas superiores e o Cebolinha nada. Chico Bento é legal para etapas de deserto. Agora, anote as passwords que dão alguns itens também.

Chico Bento - 2CKF7HL8GOPH2L
Bidu - 6CVFPKL8UDFA7O
Cebolinha - CL5M554B3BA731
Magali - KXGWPT4FE6JA6C
Anjinho - 9JC7YHTXN5EHVL

Batman está nervosinho. Também, faltar Ação Games em Gotham City é sacanagem. Valeu Guilherme Jorge Maeda, de São Paulo (SP), bela arte!

Recebemos uns 100 (Eu disse cem!!!) desenhos com histórias, personagens novos e roughs do Valdemir dos Santos, de Osasco (SP). Gostaríamos de publicar todos mas, infelizmente, não dá! Curtam uma amostra, galera!

Ivanildo Marques de Souza, de São Miguel dos Campos (AL), relembra bons momentos do Guile. Boa, garoto!

TRUQUE PARA 1000 FACES

Visual "Total Recall" para o Leandro Caetano dos Santos, de Uberaba (MG). Foto enviada pelo Vilmar Tavares.

Eduardo Vaz de Araújo, de Juiz de Fora (MG) virou o alien NEB. Será que o irmão dele, Marcos, também tem cara de NEB?

A gente inflou a gata, como um balão. A vítima é a Sólen, "amiga" do Helton A.de Carvalho, de Canelas (RS). Não ficou um estouro?

ILUSÕES

Tenho um projeto para jogo de videogame e gostaria de saber como encaminhá-lo para uma fabricante de jogos nos Estados Unidos ou Japão.

LUIZ CLÁUDIO DE SENA
Manaus, AM

Bolei uma nova aventura com a turma Tiny Toon e gostaria que vocês me ajudassem a transformá-la em videogame.

CLEBER SOARES PITTA
Betim, MG

Vocês querem uma opinião sincera? Conseguir que uma softwarehouse estrangeira produza jogos a partir de uma idéia de brasileiros é muito difícil. Estas empresas têm profissionais superespecializados na criação de novos jogos, roteiros, cenários e personagens. Elas realizam pesquisas de mercado para saber o que os consumidores querem e gastam milhares de dólares desenvolvendo os jogos. Por isso não dão nenhuma bola para idéias vindas de fora. Desculpem a franqueza, mas o que a gente não quer é ficar alimentando ilusões.

MEGA MAN X

A dica para este jogo, publicad no especial Só Dicas, não funci ona no meu cartucho. Será qu é pelo fato de o meu jogo se japonês?

LAURA C. DE ALMEID
São Paulo, S

Publicamos duas dicas para este gam no especial, Laura. A dica "acumul vidas " é um truque que funciona ind pendentemente da versão – american ou japonesa. Você deve estar falando de dica "SF2 no Mega Man X". Pod mos garantir que ela funciona em ca tuchos originais americanos. Mas nu japonês, como o seu, não chegamos testá-la. Deve ser por causa disso.

GAME CHARADA

MÉDIO

Você é fera mesmo, então vá à luta e encare esse desafio. Descubra a qual jogo pertence a palavra, personagem, sequência ou password da coluna ao lado. Todos os games estão nas duas edições anteriores (Nºs 79 e 78). Escreva num papel as letras e números correspondentes e envie para:

Ação Games - Game Charada nº 80, Av. das Nações Unidas 5.777, CEP 05479-900 - São Paulo, SP. O resultado com os premiados você conferirá na edição Nº 83.

JOGO

1 - Space Adventure Cobra 2/Sega CD
2 - Road Rash 2/ Mega
3 - Mega Man X2/ SNES
4 - Earthworm Jim/Mega
5 - Shock Wave/3DO
6 - Air Strike Patrol/SNES
7 - The Lion King/Master
8 - Full Throttle/SNES

INCÓGNITA

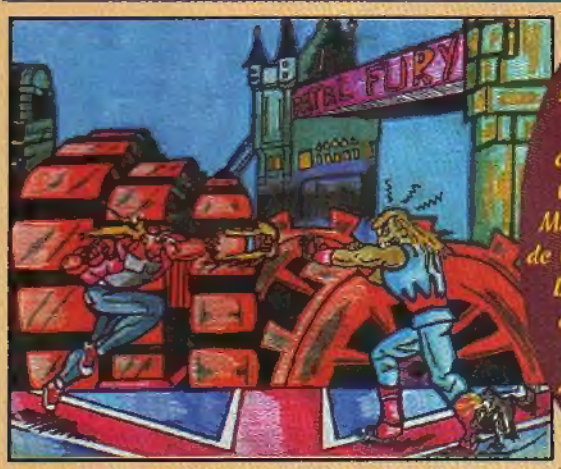
A - Stampede
B - Jane Royal
C - EADI 5VNC
D - Flare
E - C A A B A C A
F - Jet ski
G - A C C A B B A C
H - Sliccer

PRÊMIOS

Quem participar, pode acabar ganhando: Em 1º lugar - um Discman mais camiseta Ação Games; 2º e 3º lugares (cartucho para Mega ou SNES, a escolher) e do 4º ao 10º lugares - camisetas Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 77

Os quatro pedaços que formavam a foto do Game Charada da edição nº 77 pertenciam aos games Wario's Woods, Bike Mice From Mars, Novastorm e The Death of Superman. Os vencedores são: 1º lugar para Newton Alexandre Marques Corrêa, de Belém (PA); 2º e 3º lugares para Márcia Maria da F. Santiago, de Caruaru (PE) e Salim J. Maluf Filho, de Rio Verde (GO) e 4º a 10º lugares para Anderson Rodrigues Franco, de São Luís (MA); Marcus Vinicius da A. Cunha, de Salvador (BA); Fernando Freitas Jáber, de Belo Horizonte (MG); Karine P. Flores da Silva, de Canoas (RS); Mariana Letícia Pires, de Campinas (SP); Paulo Roberto Gallas, de Nova Petrópolis (RJ) e Jair Mello dos Santos, de Taquara (RS).



Está sobrando bom humor e cores fortes no traço de Hugo Mauricio Pereira, de Varginha (MG). Detalhe: viram o caozinho na perna do Andy Bogart?

RIOS

COMPRO

Cart de Master de meu interesse. Fábio Sergenti, tel.:(011) 205-8527, São Paulo, SP.

Edições 8 e 11 da AG. Lucas Álvares Hayashi, tel.:(086) 52-0241, Penápolis, SP.

Mega completo com 2 controles e cart do Sonic. André L.A. Silva, tel.:(061) 622-1816, Luziânia, SP.

TROCO

Toe Jam & Earl de Mega por outro de meu interesse. Evandro Ganassin, Av. Curitiba, 1047, ap.702, CEP 87250-000, Peabiru, PR.

Sonic Spinball do Mega por outro de meu interesse. Felipe, tel.: (011) 946-8047, São Paulo, SP.

Spider-Man & X-Men, de SNES por outro de meu interesse. Luiz, tel.: (011) 814-9106, São Paulo, SP.

Carts variados de SNES. Sérgio, tel.: (021) 577-4233, Rio de Janeiro, RJ.

VENDO

Carts de SNES. Carlos, tel.: (011) 217-0806, São Paulo, SP.

Carts americanos e japoneses para Mega. Ricardo Luís, tel.: (043) 324-3539, Londrina, PR.

Carts de Master. Filipe, tel.: (011) 295-1456, São Paulo, SP.

Master II com 2 joysticks e 3 carts. Daniel, tel.: (011) 267-7648 c/ Gilberto h.coml., São Paulo, SP.

Mega II com pistola e carts para Master. Photyus, tel.: (011) 723-2462, Barueri, SP.

O QUE ERA BO
FICOU MULTI MEL

MULT
GAME

GAMES & MULTIMÍDI

A mais completa locadora de g
mudou de nome para ficar ainda

Os mais recentes lançame
Sega CD, Neo Geo, Jaguar,
CD-ROM. E o mais completo
de cartuchos de Mega e Sup

Rua Serra do Japi, 859-Tatu
Tel.:(011) 941 9957-São Pa
(Antiga Progames Tatu

GARANTIA TOTAL

Geração

A REVENDA FERA
EM CARTUCHOS NOV
E USADOS.

PROMOÇÃ
Sem concorrência, confira

CARTUCHOS NOVOS E USA
TUDO PARA SUA LOCADOR

LIGUE
para nós ou venha nos vis
Remetemos para todo o Br
Aceitamos permuta, facilit
o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBAD
das 09:00 hs às19:00h
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas

SANTANA - FONE: (011) 959

SHOTS

MAIS MK3

Agora as fofocas começam a tomar forma. Enquanto você se contenta em ler, os privilegiados moradores de Chicago, nos Estados Unidos, estão debulhando a primeiras máquinas para teste, instaladas na cidade. O primeiro protótipo de Mortal Kombat 3 também deve ter sido exibido na feira Machine Expo, em Reno, estado de Nevada, aberta no dia 23 de março. A versão final da máquina, que deverá sofrer alterações depois dos testes, só vai sair em maio deste ano.

Quatorze lutadores

Ed Boon e John Tobias, os criadores do jogo, deram entrevista à revista americana VideoGame (amiga do grupo pois foi primeira a mostrar os atores reais da série) e também deram declarações à GamePro. Os dois foram bombardeados pela VG Ianque sobre as informações dadas pela Electronic Gamming Monthly que você viu na frente em Ação Games Nº 77. Eles afirmaram que vai dar para escolher "pelo menos 14 lutadores", insinuando que haverá personagens não selecionáveis. Fala-se em dois novos chefes e dois lutadores secretos.

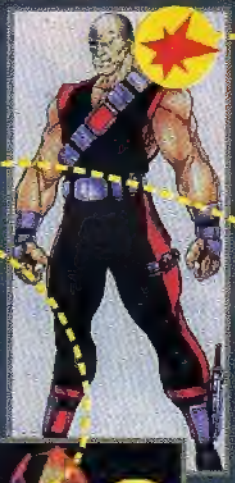
Segundo as revistas, estão no protótipo Kano, Sonya, Shang Tsung, Jax, Sub-Zero (que vem sem máscara), Liu Kang e Shao Kahn (provavelmente selecionável). Kung Lao, que ganhou até visual novo, agora é incerto. Entre os novos, um personagem com nome provisório de Sandman (Homem Areia, o único que luta com espadas), Cyber-Ninja (um guerreiro andróide), Indian (um índio que eles prometem ser "bem-moderno" e não ter "nada a ver com T.Hawk), e "A Rainha de Shao Kan", uma mulher com personalidade forte e nome ainda indefinido. A Rainha talvez seja o primeiro personagem de MK a levitar na tela e atacar no ar. Além destes, há outra lutadora misteriosa: uma mulher de quatro braços, que seria uma mistura de Goro com Kintaro. Na verdade, ninguém sabe ao certo quantos personagens o jogo vai ter. A GamePro diz que nove serão novos, mas até agora só se sabe desses cinco citados. Muitos dos novos serão excluídos depois do teste com o público em Chicago.

Inovações

Johnny Cage também está indefinido e as revistas afirmam que Baraka, Reptile, Scorpion, Mileena e Kitana caíram fora. Na continuação da história, eles teriam ficado presos em OutWorld, como é chamada a Terra depois de devastada por Shao Kahn.

Segundo Boon e Tobias, a preocupação da equipe do jogo foi criar um grande número de personagens novos e colocar mais personagens secretos e fatalities, as duas marcas do jogo que foram copiadas por outras softwarehouses. O fatal mais arrasador promete ser o do Cyber-Ninja: ele pára diante do adversário e todos os seus mecanismos se movem para massacrar o infeliz.

Boon e Tobias confirmam que MK3 poderá ter um sexto botão para incrementar os golpes, mas ressalvam que podem desistir e apenas incluir um comando para fazer isso no direcional. Eles prometem que os gráficos serão totalmente novos e que MK3 será a melhor das versões.



Kano
Com o novo visual ganhou mais músculos e uma faca na perna esquerda

Jax
Com os braços biônicos. Você já conferiu de frente e agora vê também de costas

Sonya
A musa ganhou um visual tipo aeróbica e é feita por uma nova atriz: a loiraça Kerri Hoskins

Cyber-Ninja
Nome provisório do andróide que massacra. Na vida real é o ator Sal DiVita, que já fez NBA Jam

Indian
Novamente Sal DiVita. Boon e Tobias prometem um índio moderno

NOVO
DinOvo
SPACE
RECHEIO LÍQUIDO
TUTTI-FRUTTI
TANGERINA

BOLIN
BOLA
chicle de bola
BOLIN BOLA

ARCOR

NOVO CHICLE
BOLIN
FRUTAS
O CHICLE QUE VIROU FRUTA!
BOLIN FRUTAS
BOLIN FRUTAS

NOVO
CHICLE
FLICS
CHICLE
FLICS
VITA SPORT
VITAMINA

PREVIEW

Daytona USA

SATURNO

SEGA/CORRIDA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

Levar o Daytona USA para dentro de casa é o sonho de todo aficcionado por games de corrida. Apesar da festa pela chegada desta versão para Saturno, nem tudo serão flores. Na edição de fevereiro, a SaturnoFan, revista japonesa prima da Mega Drive Fan, anunciava que apenas 45% do game já estavam prontos. Na matéria, algumas imagens davam dicas de como será o Daytona USA caseiro: painel com diversas informações importantes, como odômetro, tacômetro, velocímetro, mapa da pista, posição atual do piloto, número de corredores, cronômetro com os tempos das últimas voltas (lap time) e outras. O visual – que na foto parece um pouco embaçado – pode mudar. É certo que não teremos a mesma definição do arcade, mas o Saturno permite uma qualidade gráfica melhor que a exibida até agora. A previsão também é de que serão três pistas: easy, medium e hard. O carro, formado por 160 polígonos, você já conhece. É o mesmo bólido do arcade para você voar a mais de 300 km/h. Só esperamos que os programadores do game também estejam trabalhando nessa velocidade! Daytona USA promete ser um dos games para o lançamento do Saturno nos States, antecipado para agosto ou setembro. Em tempo: a Sega vai lançar um volante só pra debulhar este jogaço.

Retão para a entrada da curva Sonic. Ai que vontade de jogar sem limite de fichas!

As indicações na tela prometem até a cronometragem de cada volta

Warlock

SNES/MEGA

ACCLAIM/ AVENTURA
LANÇAMENTO: MARÇO-ABRIL/ EUA

Warlock é um lançamento prometido para junho que está sendo antecipado. Mais um game que pegou carona no cinema e conduz o jogador numa viagem pelo tempo cheia de misticismo e medo. Você é Hero, um guerreiro druida que deve proteger a pedra mágica que rege o equilíbrio do mundo. Em mãos erradas, já viu o estrago, né? Com a ajuda de palavras mágicas e cristais que levitam, encare sete etapas na busca das pedras, passando pelo castelo do feiticeiro, o jardim horrendo, o cemitério e o mundo subterrâneo, onde vai enfrentar Warlock, um representante muito eficaz do demônio. A Acclaim prometeu capricho também nos sons e sairão versões também para o Game Boy e Game Gear.

Armado de coragem e bençãos divinas, enfrente belezinhas como essa

Cemitério maldito perde desse cenário. Esqueletos e fantasmas são mato

NHL 95-All Star Hockey

G. GEAR

SEGA/ESPORTE
LANÇAMENTO: MAIO-JUNHO/ EUA

Prepare-se para as emoções escorregadias deste esporte no gelo. NHL 95 apresenta 26 times e as maiores estrelas da Associação NHL. Playoffs, pênaltis, hard-checks e slap shots fazem o cara se sentir como se estivesse no gelo. Afie o taco.

O árbrito aparece no canto da tela para indicar a jogada ou a punição

PREVIEW

Starfox 2

SNES

NINTENDO/ESPACIAL
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

Fãs de Starfox do planeta todo aguardam esta nova versão. E não sem motivos. O game mais rápido da linha FX – aquele co-processador que acelera a jogabilidade do cart – chega à segunda versão com muitas novidades. A melhor, sem dúvida, é a possibilidade de debulhar a 2 simultaneamente, com tela bipartida. Bem ao estilo dos games de corrida. Outra novidade deverá ser a presença de mapas e outros indicadores na tela. E haverá até a possibilidade de mudança de nave durante a missão. Nada mal, não? O co-processador responsável pela fama do cart, agora batizado de FX2, será utilizado também em outros games como FX Fighter (prometido para maio) e Comanche (previsto para junho).

Cenários bem mais detalhados e mais informações na tela

Tela partida ao meio: dois jogadores debulham na mesma missão

Ecco Jr.

MEGA

NOVATRADE/ AVENTURA
LANÇAMENTO: MAIO/EUA

Ecco, The Dolphin arrasou em gráficos e sons quando chegou. Tanto sucesso valeu uma segunda versão e agora, acreditem, um filhote! Ecco Jr. será um game para jogadores na faixa de 4 até 9 anos, mas qualquer um poderá curtir bons momentos com ele. São muitas fases submarinas, tal qual na versão do "papai", com os mesmos movimentos, golpes e também o sonar. A se destacar a carinha de bebê chorão do novo personagem. Mergulhe nessa!

O pequeno golfinho também abusa do sonar para procurar seus amigos

Tempo Jr.

G. GEAR

SEGA/AVENTURA
LANÇAMENTO: MAIO-JUNHO/ EUA

Rhythmia é um alegre planeta melódico. Infelizmente, desde que o Rei Dirge enviou suas demoníacas formigas pra acabar com o sossego, não se ouve uma nota sequer. Tempo é um simpático gafanhoto que tem poderes especiais dados pelo doutor Minor. Ele deve lutar com as formigas em cinco níveis. Usando armas musicais, ajude Tempo a vencer as pragas do Rei Dirge.

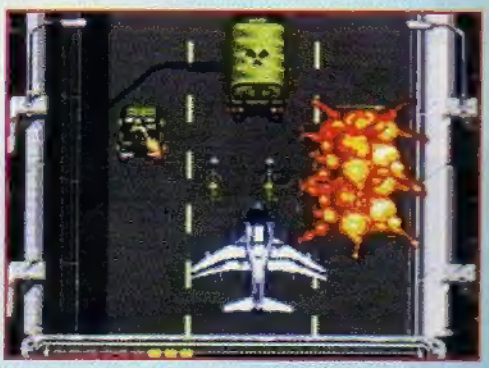
Aqui, Tempo enfrenta uma formiga e seu aliado pinguim

True Lies

SNES/MEGA

ACCLAIM/ AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO-ABRIL/ EUA

Dá-lhe filme! O agente especial Harry Tasker tem um trabalho duro nas mãos: deter o terrorista Abu Aziz e seu companheiro Jihad. Ambos roubaram uma preciosidade nuclear e pretendem detonar o mundo. O tema é bem manjadinho, mas garante emoção, bombas e altas perseguições. O filme traz Schwarzenegger no papel principal e – é claro – sempre rende um bom game. Também sairão versões para os portáteis. A gente quer logo pôr a mão nesta belezinha. E você?



Fase de nave. A visão de jogo parece ser sempre de cima

Nem no banheiro Schwarzenegger dá sossego. Esses aí estavam de tocaia

THE KING of FIGHTERS 94

Jogo de luta é o que liga. E se você juntar a isso a beleza dos gráficos do Neo Geo, o resultado é espertíssimo: um game de porrada com visual incrível e movimentação perfeita. King of Fighters 94 reúne lutadores de Art of Fighting e Fatal Fury. São 24 caras e seus golpes maravilhosos pra você esbanjar com sua galera. Nesta matéria você vai aprender os golpes fatais dos lutadores. Mas fique ligado! Os golpes fatais só podem ser executados quando a barra de energia estiver piscando em vermelho; ou com o power no nível máximo.

FATAIS! HORA HORA!

CHIN

↓, ↘, →, ↓, ↘ + C

LUCKY

↓, ↙, ←, ↙, →, B + C juntos

TERRY

↓, ↙, ←, ↙, →, B + C juntos

BENIMARU

↓, ↘, →, ↓, ↘, + C

YURI

→, ←, →, ↙, ↓, ↘, ←, B + C juntos

ANDY

↓ 2 seg. ↘, → B + D

TAKUMA

↓, ↘, →, ←, →, A + C juntos

MAI

→, ←, ↙, ↓, ↘, →, B + C juntos

COMANDOS

A - Soco fraco
B - Chute fraco
C - Soco forte
D - Chute forte

JOE

→, ←, ↙, ↓, ↘, → B + C juntos

KIM

↓, ↙, ←, ↙, →, B + D

KING

→, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, B + D juntos

OUTROS GOLPES

JEIDERN
←2 seg.↙, ↓, ↑, B + C juntos

RALF
↙ 2 seg. ↑ + C

CLARK
Perto do inimigo →, ↘, ↓, ↙, ←, ←, C

ATENA
←, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, B + C

SIE
↓, ↘, →, ←, → + D

KYO
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →, C

GORO
Perto do inimigo →, ↘, ↓, ↓, ↙, ←, ← + C

RYO
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ←, C

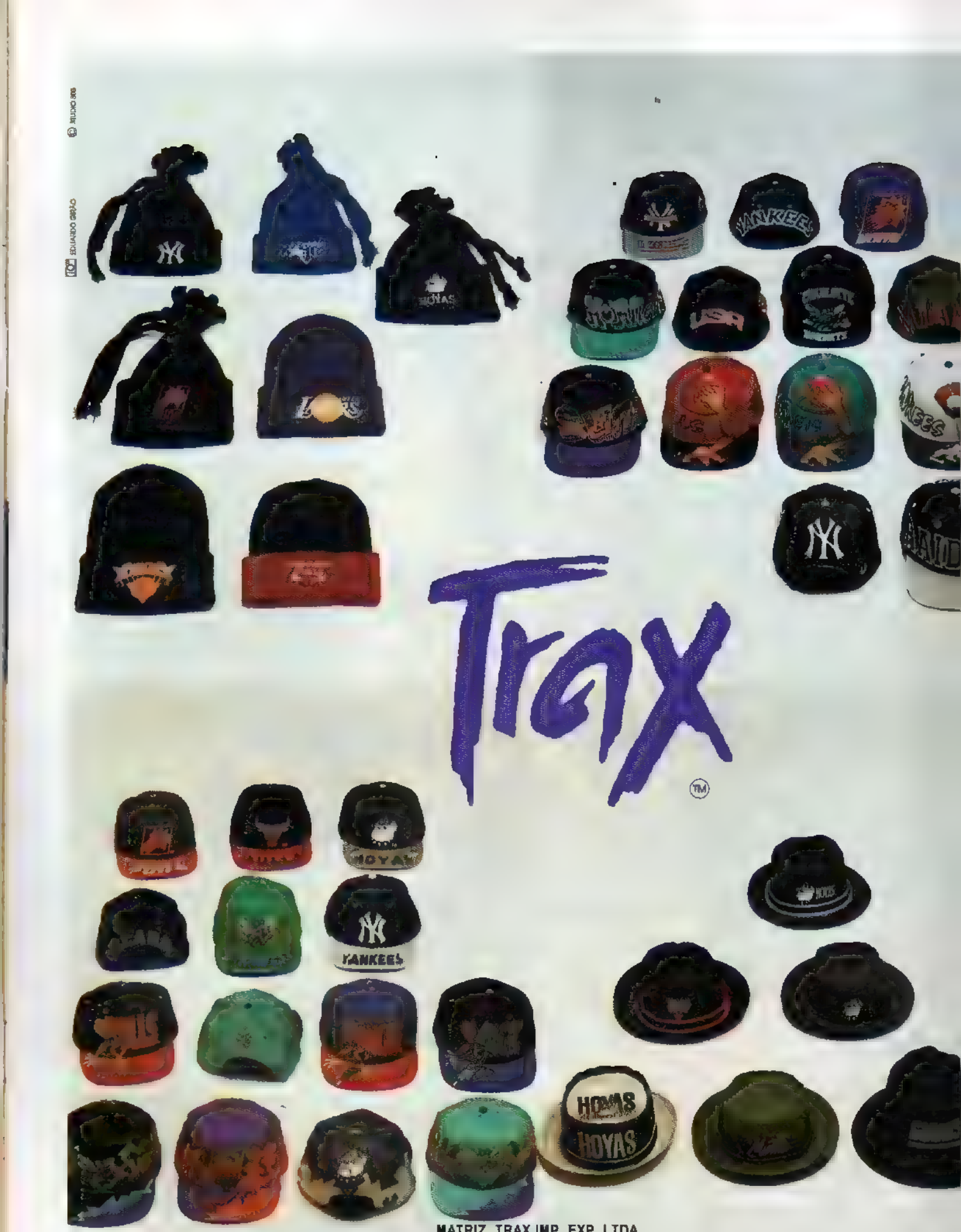
ROBERT
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ←, C

HEAVY
↓, ↓, ↘, →, ↘, ↙, ← + C

BRIAN
↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + C

CHANG
↓, ↘, →, ↙, ↓, ↙, ← + C

CHOI
← 2 seg. ↙, ↓, ←, B + C juntos

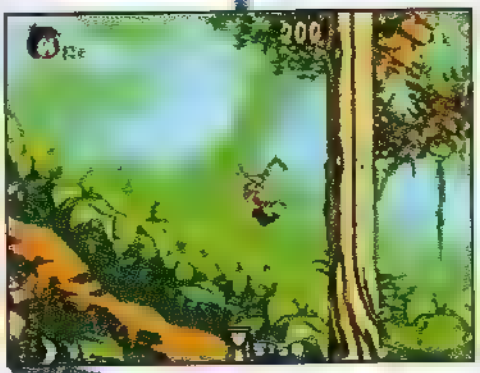


MATRIZ. TRAX IMP. EXP. LTDA
VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
FILIAL: BELO TRAX
R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

The Jungle Book

MEGA

De cabeça para baixo - O game de um personagem artêiro como Mogli tinha mesmo que ser cheio de estrepolias. Inicie o jogo normalmente, aperte **Start para pausar e entre com a seqüência ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓.** O jogo irá recomeçar e Mogli estará de cabeça para baixo. Agora, desafie um colega para terminar este game de ponta-cabeça.

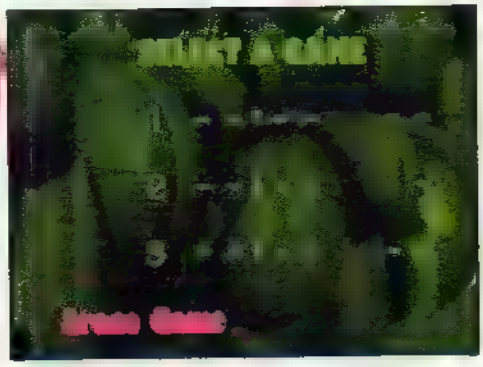


SNES

Donkey Kong COUNTRY

30 ... 35 Êta joguinho cheio dos truques. Cada vez que você reiniciar o game de qualquer ponto gravado na memória, pode aumentar seu estoque de vidas para 50. Não é uma mão na roda? Na tela Select a Game, em que você seleciona um jogo gravado, selecione Erase Game. Então com o controle 1 faça a seqüência B, A, R, R, A, L. Depois mova o cursor para um jogo gravado e dê Start. Tcharam! Você perceberá que está com 50 vidas.

Test Sound - Esta é para escutar todos os sons e músicas do jogo. Na tela Select a Game, selecione Erase Game e faça a seqüência de comandos ↓, A, R, B, ↑, L, A, ↓. Depois é só apertar o Select para ficar curtindo os sons.



Rise of the ROBOTS

SNES

Controle o Supervisor - Como todo jogo de luta, este aqui não poderia deixar de fora o infalível truque para controlar o chefão. Basta ir à tela 1 Player, 2 Player, Options e lá fazer a sequencia ↑, →, ↓, ←, Y. Com isso, no modo 1 Player, você poderá treinar contra o Supervisor. E no modo 2 Player, o segundo jogador poderá controlar o próprio chefão. Agora que você está com o poder nas mãos, experimente estes golpes totalmente radicais do Supervisor:

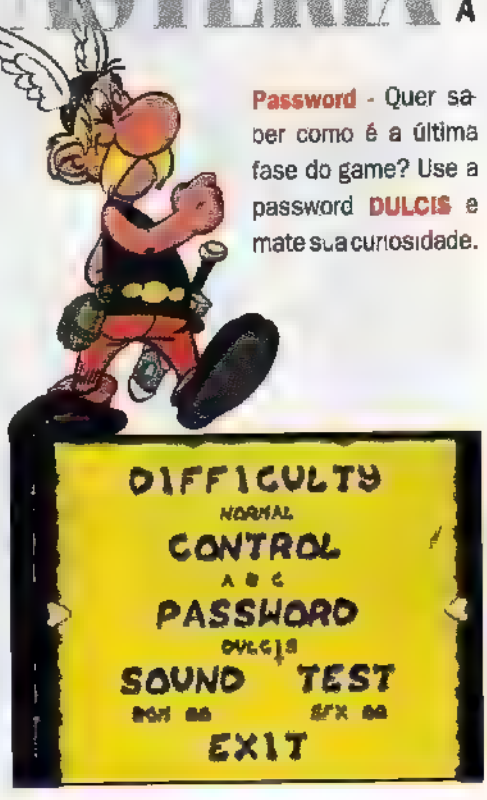
Derreter se para recuperar energia - ↓, →, ↑

Hose Kick ↓, ← ↑

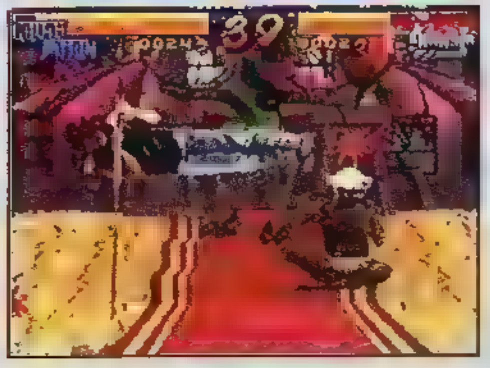
ASTERIX

MEGA

Password - Quer saber como é a última fase do game? Use a password **DULCIS** e mate sua curiosidade.



WAY OF THE WARRIOR

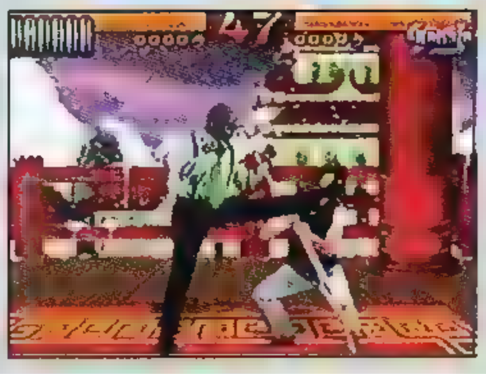


3DO

Personagens e cenários secretos - Oba! Mais diquinhas para esquentar as lutas do jogo. Basta entrar com os códigos abaixo na tela Names e curta as novidades.

PERSONAGENS:
Gulab Jamun - Gulab, February 29, 1900
Black Dragon - Wyvern, March 9, 1927
Voodoo - Evil, June 6, 1966

ESTÁGIOS:
Garden Stage - Taj Mahal, January 1, 1901
Turbo World - Speed, August 8, 1980
Alley Fight - Tugawar, April 16, 1964



TINY TOON ALL STARS

Password - Alô, galera. O leitor Aluísio França Lopes Filho, de Ferraz de Vasconce (SP) manda a password para a última fa
Presuntinho, Lilica, Perninha e Valentin

NETUNIA GAM
MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.
TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAMES, VERIFIQUE!
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORE
FONE: (011) 815-[illegible] / 57-2135 / 8[illegible]-3318 - FONE/FAX: (011) 66-56

URBAN STRIKE

MEGA

11 vidas - Você acha este game difícil? Tem toda razão. Mas quem sabe a password descolada pelo leitor Rudmar Machado Amarante quebre o seu galho: com ela, você começa o game com 11 vidas. Interessou? Então use **YLJFLP7CNJF**.

10 vidas, sem co-pilotos - Isso mesmo: uma superpassword para iniciar o jogo com 10 vidas e sem nenhum co-piloto desaparecido. Segure: **9G6T9BR6S3V**

THE ADVENTURES OF KID KLEETS

NES

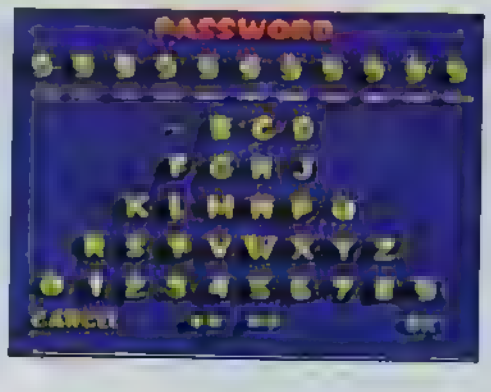
Passwords - Ricardo dos Santos Rocha, de Americana (SP) debulhou o game e dá de bandeja as passwords. Aproveite:

Fase 2 - JCLLHPGLPC
Fase 3 - KFLMHMJPGD
Fase 4 - HFBMOTGDTF
Fase 5 - HFLLHHGJTF

MICHAEL JORDAN Chaos in the Wind City

NES

93 vidas - É vida que não acaba mais hein? Vamos ver se com a dica descoberta pelo implacável Fábio Klinkerfus Dias, de Bragança Paulista (SP), alguma coisa será capaz de detê-lo. [illegible] Melhor do que acertar uma cesta de três pontos do meio da quadra, hein?



ALIEN 3

NES

Passwords - Passe a perna nestes monstros babões! Na tela de opções, escolha a Continue e você vai para a tela de passwords. Aí é só usar:

Fase 2 - QUESTION
Fase 3 - MASTERED
Fase 4 - MOTORWAY
Fase 5 - CABINETS
Fase 6 - SQUIPREL
Final - OVERGAME

NIGEL MANSELL INDY CAR

Passwords - Jogos de corrida sempre cae no gosto da galera. Pensando nisso, nosso pilotos calejaram os dedos com este aqui dão várias passwords pra você. Experimente

[illegible]

Final - O leitor Pablo Alves Durant, de Porto Alegre (RS), manda para os fãs deste game uma superpassword para o final. Com ela, você pode detonar em primeiro lugar no campeonato na temporada seguinte. Anote:
WXX6LCMYFMDWV
DVRM90DR2HS.L

PITFALL The Mayan Adventure

MEGA

Armas, vidas, mais créditos - Boiada total para enfrentar os mistérios da floresta. Todas as seqüências abaixo devem ser feitas na tela de apresentação, falou?

99 armas - A, B, ↑, C, A, C, A

Nove vidas - →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓

Mais créditos - C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓

Versão Atari - ↓, A (26 vezes), ↓

Direto para a tumba - **Na tela de apresentação, faça a seqüência B, A, ↓, C, →, A, B.** Você será mandado para a fase da tumba, onde só a boa memória poderá livrá-lo de um final terrível.

BACK TO THE FUTURE 2

NES

Todas as passwords - A leitora Wanessa Garcia, de Santos (SP) detonou o jogo e manda todas as passwords "pra quebrar o tabu de que apenas os garotos debulham". Palavras dela. Falou e disse, girl.

0-1 - BACK	3-1 - IRON	4-1 - JACK	5-2 - EYES
1-1 - OPEN	3-2 - BUST	4-2 - QUEEN	5-3 - ROCK
1-2 - BOSS	3-3 - WOLF	4-3 - KING	5-4 - ZERO
2-1 - HEAD	3-4 - BLUE	4-4 - BEAR	6-1 - WINK
2-2 - FROG	3-5 - LION	5-1 - PINK	6-2 - BIFF

BAD GAMES

COMPRA

VENDA

TRO

CARTUCHOS CONSOLES

JOYSTICK'S ACESSÓRIOS

S. NES MEGA DRIV

SEGA CD MASTER SYSTEM

3. D.O NINTENDO

DESPACHAMOS PARA TODO O BR

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

FONES.: (011) 955-0034 - 955-7373 - 954

Rua Mere Amedea, 820 - VL. Maria - São Paulo - SP - CEP 02

THE NEED FOR SPEED

Electronic Arts

Corrida - 1 jogador

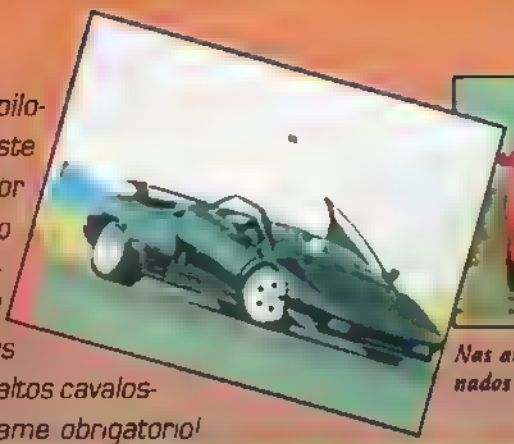
GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um jogaço. Conseguiu diminuir o brilho do Virtua Racing entre os consoles domésticos e aumentar o valor do 3DO

COMANDOS

A	Acelera
B	Freia
C	Muda a visão do jogo
L	Reduz a marcha
R	Aumenta a marcha

Se você vive sonhando em pilotar uma supermáquina, este CD caiu do céu. É o melhor simulador de carros esporte lançado para videogames domésticos. São máquinas animalescas, com visual caprichado todos os carros têm painéis diferentes e animações proprias, com altos cavalos-de-pau e freiadas arrasadoras Um game obrigatorio!



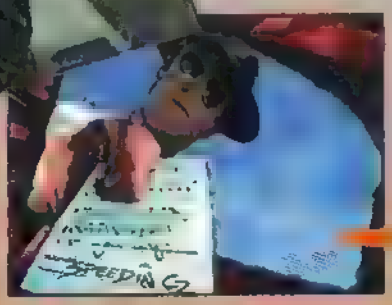
Nas animações os carros são detonados ao extremo. Tesao!

CENÁRIOS IMPRESSIONANTES

Você pode correr sozinho contra o relógio ou contra o seu rival. As corridas rolam na cidade (City), costa litorânea (Coast) e nas montanhas alpinas (Alpine). Cada lugar tem 3 pistas diferentes, com cenários incrivelmente realistas. O realismo também rola no volante: você tem que reduzir para entrar nas curvas e fazer tangencia Caso contrario, vai se espatifar na certa. As batidas são um show a parte, sempre espetaculares. A mancada é que o carro nunca amassa, mas se a pancada for muito violenta, você tem que trocar. O número de carros é limitado, mas quem consegue manter um ritmo forte sem bater, ganha carro extra.

Nas pistas do Alpine, você dá altos pulos. Sinta a decolada!

Se liga nesta. Capotada de frente dentro do tunel. Radical!



Se a policia te pegar, pinta multa. Mas na próxima é cadeia

De dentro do carro a emoção de pilotar é absurdamente real. Você sente o carro em suas mãos

★ **Você tem três ângulos de visão: de dentro do carro, por atrás e vista aérea**

★ **Depois da corrida você pode ver um replay de 6 câmeras diferentes**

SONHOS SOBRE RODAS

Sua garagem é de arrepiar Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Porsche 911, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR1, Acura NSX, Mazda RX7 e o Toyota Supra Turbo. Todos com suas caracteristicas originais. As melhores máquinas sao a Ferrari e a Lamborghini, mas exigem muito "braco" Os carangos trazem opcionais freios ABS, o controle de tração e cambio automático ou manual

Ao escolher um carro, aparecem todas as reais caracteristicas tecnicas dos carangos. Que beleza!

Para mudar o carro do seu rival, ponha o cursor sobre o rosto dele e aperte L ou R

SOUL STAR
Core

Espacial - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A transformação da nave é uma boa para quebrar o esquema e apesar do excesso nos gráficos, o game vale a pena

COMANDOS

JOGUE SOUL STAR COM O JOYSTICK DE 6 BOTÕES, OK?

A	Atirar
B	Seleciona arma
C	Tiro especial
D	[illegible]
E	[illegible]

★Na quarta missão sua nave vira robô e arrasa em um cenário subterrâneo

★Ao mudar de fase, necas de energia recarregada

★ Jogando a dois, um comanda a nave e o outro pilota uma auxiliar

SOUL STAR

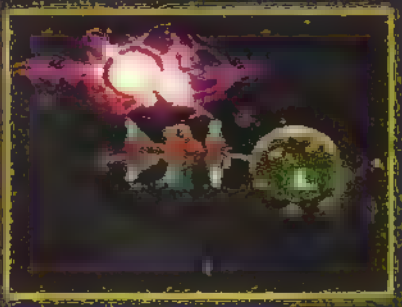
A aventura de Soul Star, game da Core [illegible] você para uma galáxia [illegible] Conduzindo uma nave que [illegible] você vai percorrer o espaço obtendo itens com letras que lhe dão vários tipos de tiros. A missão é narrada, mas se o seu inglês estiver empoeirado, preste atenção ao monitor para entender os objetivos. Músicas que lembram os filmes clássicos de ficção científica e jogabilidade em cima. O excesso de cores atrapalha, mas não chegou a comprometer os gráficos. Um game especial que vai agradar a mocada que tem boa mira, com certeza.

RUMO AO DESCONHECIDO

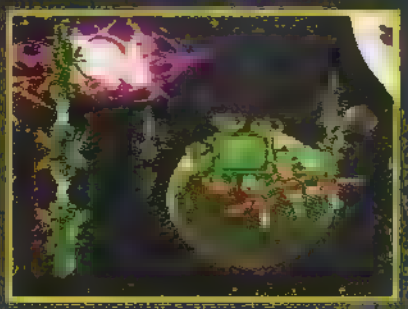
Cada fase tem três objetivos atingir. Seu sucesso vai depe der da agilidade em desviar su nave dos ataques inimigos. N percurso, aparecem caixas co letras e cada uma dá um tipo d tiro ou energia. No alto da tel a barra vermelha à esquerda i dica a energia reserva e a d direita, energia em consum Em Vortex o jogador pode esc lher os formatos do veículo, ma em Soul Star, sua nave se tran forma sozinha, conforme a fas em que esta.

MISSÃO 1

Tentando chegar ao centro do planeta, sua nave vai ser atacada por inimigos desconhecidos. À medida que você se aproxima do planeta, as naves atacam verticalmente e não dá para destruí-las, então desvie.



[illegible]

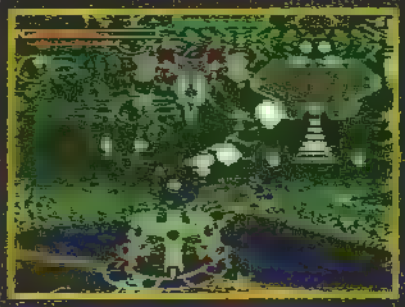


[illegible]

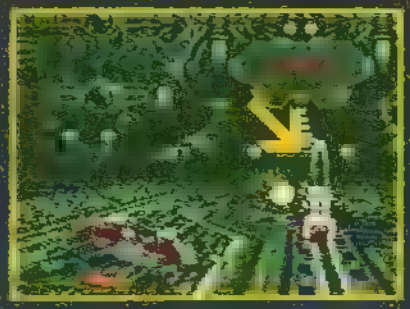
Este é o cenário da terceira etapa. Seu objetivo é chegar ao centro desta estrutura

MISSÃO 2

Destruir o computador principal e mais três reatores no interior da grande nave é seu objetivo. Observe o marcador de tiros no alto da tela e o quadro no centro. As setas indicam seu alvo.



No centro do computador suba e desça, usando C + ↑ ou C + ↓. Não é fácil



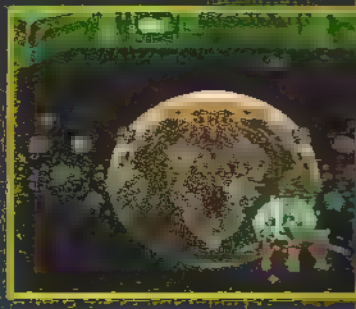
[illegible]

Use o RAM – estas duas navezinhas que dão proteção – apertando o botão Z

MISSÃO 3

Enfrentar meteoros e penetrar túnel quase infinito. O zoom é legal e coordenação é o que co Quando encarar o chefe-nave de ços giratórios, não bobeie: desca que seu arsenal

Mais alguns tiros: o L dá um laser a relo e o R energia



Com o X você ganha o tiro bola, qu aumentando gradualmente

Os obstáculos deste túnel aparece medida que você avança

32X

MORTAL KOMBAT II

MORTAL KOMBAT 2
Acclaim

Luta – 1 ou 2 jogadores

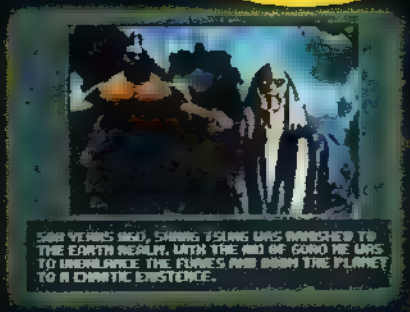
GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

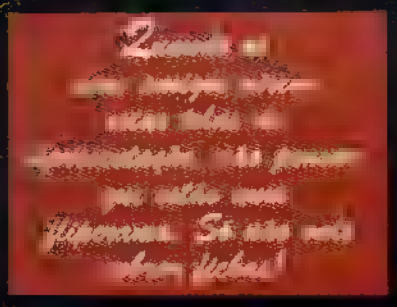
Esta é a única versão absolutamente fiel ao arcade

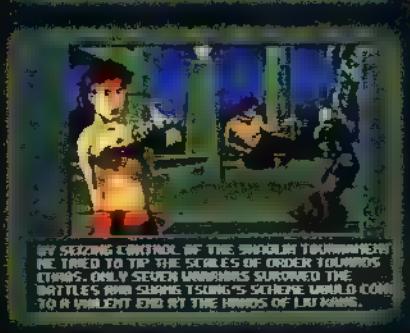
COMANDOS

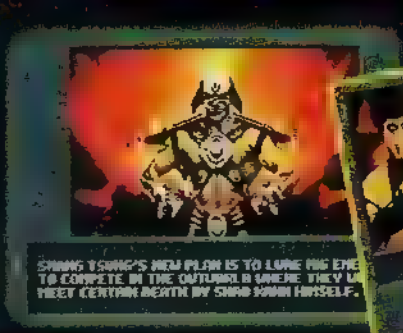
A	Soco baixo
B	Defesa
C	Chute baixo
X	Defesa
Y	Soco alto
Z	Chute alto

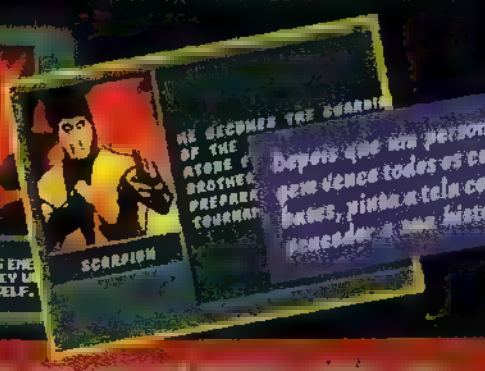
O mais sinistro e sanguinolento game de luta faz uma estréia arrasadora no 32X. Houve pequenas mudanças nos sons e nos gráficos e o cart ficou parecidíssimo com o Arcade. Agora a apresentação é ilustrada com imagens, como no original. As mudanças não mexeram no clima do jogo, que continua tão sangrento quanto o lobo mau da história do Chapeuzinho Vermelho. Sempre um clássico!











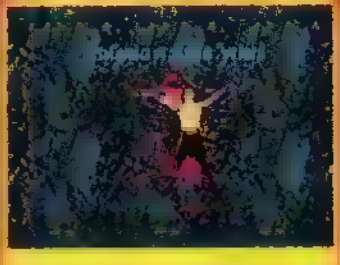
Mudanças

De uma maneira geral, as mudanças desta versão se

nome ao personagem escolhido. Os efeitos sonoros

A tela de personagens ficou ótima e com novidade: uma voz soturna anuncia o lutador escolhido. Dá calafrios...

O cenário de Jade, Smoke e Mooh Saibot também mudou. Agora eles estão no Goro's Lair



A animação da derrubada da ponte ficou bem melhor. Dá para perceber que usaram mais quadros

SUPER PROSYSTEM 16
Competition

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND

X-MEN CLONE WARS
Sega

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Este é o primeiro game em que se pode jogar com Magneto. E só isso já vale o cartucho

COMANDOS

PARA TODOS

A	Ataque especial
B	Ataque normal
C	Pulo
C duas vezes	Pulos
bem rapido	especiais
C + B	Voadoras

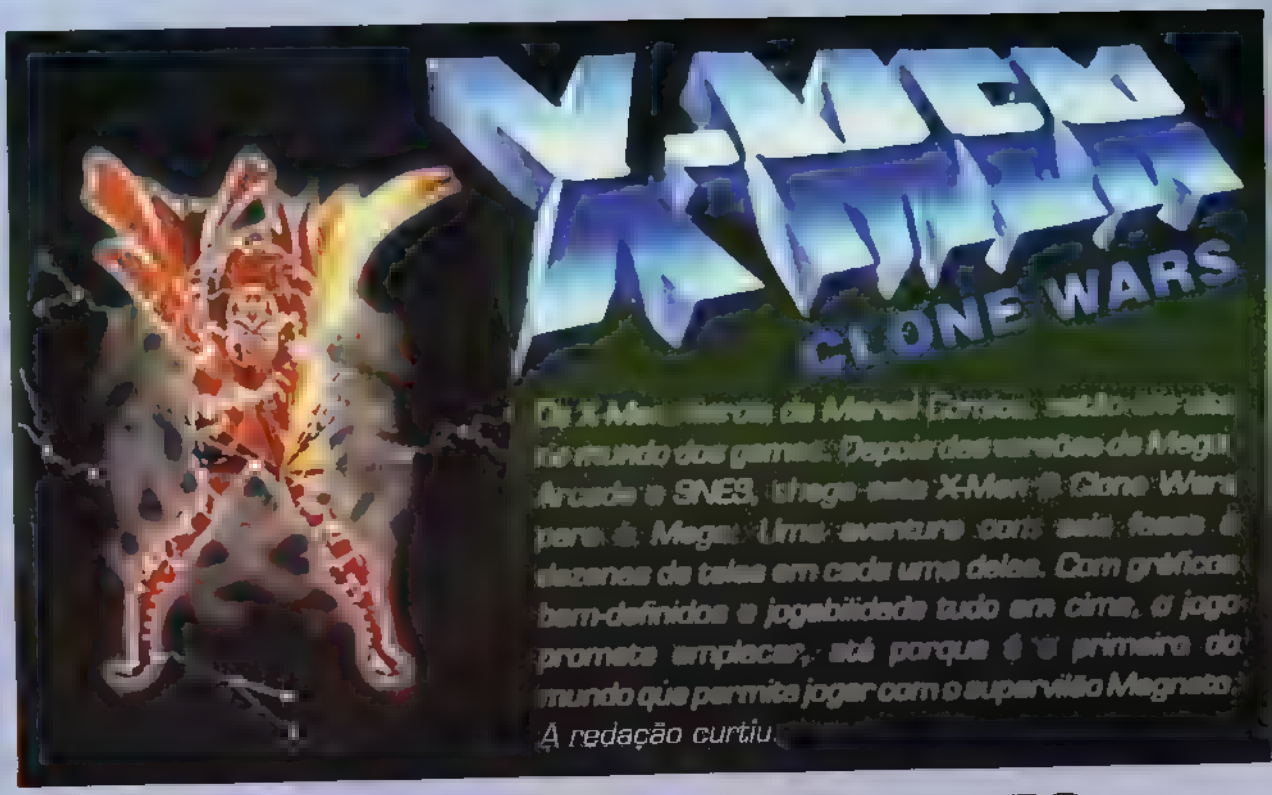
GOLPES ESPECIAIS

Gambit, Cyclops e Noturno
Segure A para carregar a energia do golpe e depois solte

Fera, Noturno, Psylocke e Wolverine
C + B + Direcional — Escalar

Magneto
C + A e A novamente — Flutuar

Noturno, Psylocke e Wolverine
Direcional + C — Rasteiras



Os X-Men, heróis da Marvel Comics, estão em alta no mundo dos games. Depois das versões de Mega, Arcade e SNES, chega este X-Men 3 Clone Wars para o Mega. Uma aventura com seis fases e dezenas de telas em cada uma delas. Com gráficos bem-definidos e jogabilidade tudo em cima, o jogo promete emplacar, até porque é o primeiro do mundo que permite jogar com o supervilão Magneto. A redação curtiu.

A AMEAÇA DOS CLONES

A emoção fica por conta da trama bem bolada. Phalanx, um alien espacial, invadiu a terra e espalhou um vírus tecnológico que domina as mentes. Mas os X-Men são um obstáculo para o vilão. Para combatê-los, Phalanx criou um sistema de clonagem. Você deve destruir esse sistema impedindo que os X-Men sejam clonados e derrotados pelos seus sósias. Até mesmo Magneto pode ser clonado e é por isso que você pode jogar também com ele.

OS MUTANTES

Um ou dois camaradas podem entrar nessa. Jogando a dois, não dá pra escolher o mesmo personagem e quando um morre, o outro pode continuar a missão. Os personagens são escolhidos no monitor de Cérebro, o computador do professor Xavier.

Escolha entre Fera, Cyclops, Gambit, Noturno, Psylocke e Wolverine

SIBÉRIA

O game começa na Sibéria. A jogada é desativar, dentro e fora da fábrica do Sentinela, barris com elementos radioativos encarando ninjas vermelhos.

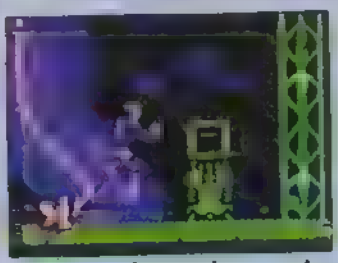
No meio da nevasca, estoure os barris

Ninjas não são páreo para Wolverine e suas garras de adamantium

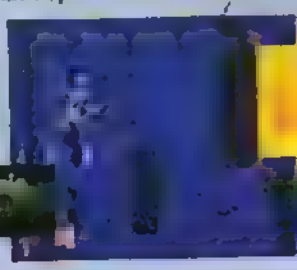
SENTINELA

Começa com Cyclops. Os robos que você vai encarar na fábrica estão preparados para se tornarem supermutantes, destruá-los.

Acabe com as máquinas flutuantes



Não deixe sobrar nenhum parafuso dos controles. Rajada neles



Ao avistar este mecanismo, ataque a base giratória. O resto dentro do tubo dispara raios. Defenda-se

DNA E ENERGIA

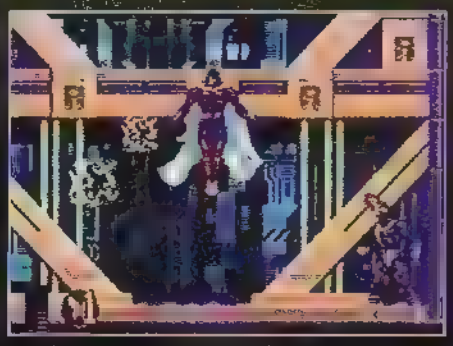
Observe a barra de energia no canto inferior esquerdo da tela. Quando totalmente preenchida, o ataque do herói é poderoso

Para repor energia coleta os DNAs que estão espalhados pela fase

AVALON

A base de Magneto também foi invadida por Phalanx. Nesta fase, uma surpresa, você luta contra Exodus e Magneto. Este, depois, vai passar para seu lado.

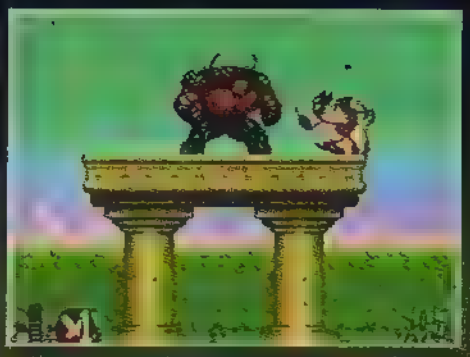
Magneto estoura tudo. Faça-o estourar a parede da direita para poder passar. Sendo vencido, ele torna-se aliado



Cyclops é o mais indicado para lutar com Exodus. Fique no canto e atire na diagonal

FORTALEZA DE APOCALYPSE

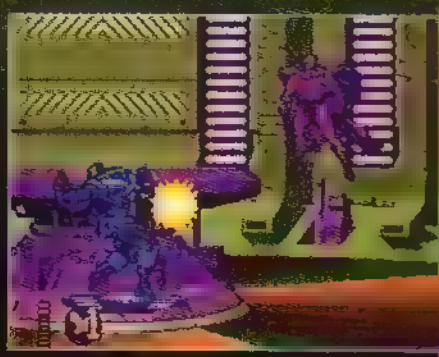
A fortaleza de Apocalypse e o sistema de controle também caíram nas mãos do vilã



Wolverine vai desafiar o minotauro. Ataque-o, depois, espere ele correr e ataque novamente

Para passar por estes cilindros com espi... mude o sentido do controle

Agora é Magneto quem luta contra Apocalypse. Atire primeiro na bomba vermelha



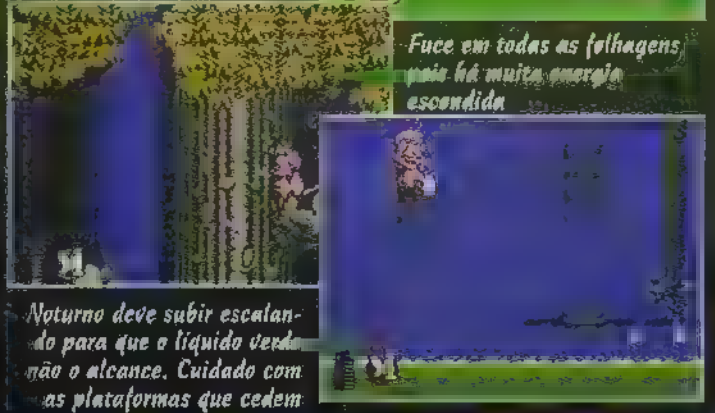
O controle começa a explodir e o chefe aparec... Ataque-o e atire na bomba vermelha outra v...

SAVAGE LAND

O mutante agora terá que atravessar uma floresta perigosa com pântanos venenosos e plantas esquisitas que atiram bombas

Fuja das plantas explosivas

O pântano verde tira muita energia. Seja rápido ao precisar passar por ele



Fuce em todas as folhagens, pois há muita energia escondida

Noturno deve subir escalando para que o líquido verde não o alcance. Cuidado com as plataformas que cedem

NAVE-MÃE DE PHALANX

Na última etapa, sua missão é destruir a máquina de fazer clon... Qualquer um que se aproximar do sensor, será clonado!

Magneto deve destruir o robô dourado

Para pegar coroas nas plataformas, o mutante deve deixar os ventores no verde

Não deixe nenhum golfi... na ativa. Nem este morce...

Eis Phalanx. Pule os raios que ele dispara e ataque na boca

MEGA

ROAD RASH 3

ROAD RASH 3 Electronic Arts

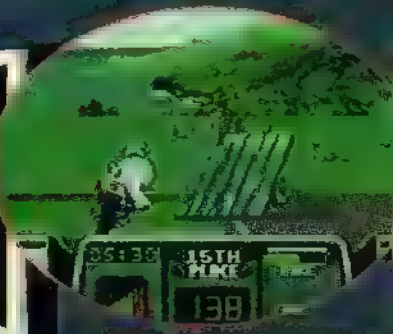
Corrida - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●○
SOM	●●○
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●○
ORIGINALIDADE	●●○

Os gráficos têm cores muitas e apagadas e o som das motos parece de enceradeira. É a pior das três versões.

COMANDOS

- [illegible] Freia
- [illegible] Acelera/Usa a nitro (aperte 2 vezes e segure. Só funciona nas motos que têm nitro)
- [illegible] Acerta o adversário
- [illegible] Vaga a arma (aperte quando for atacado)
- [illegible] ou [illegible] + C: Chuta o adversário



Agora as pistas têm rampas!

A série mais famosa de corridas de motos apresenta seu mais novo fruto. Mas na opinião dos nossos pilotos, é o pior dos três já lançados. O lance continua cheio de sacanagens, mas os gráficos ficaram piores que os anteriores. Em compensação, as pistas estão mais difíceis, com muitos obstáculos nas laterais. Os carros estão mais definidos e agora, além de comprar motos, você pode equipá-las para conseguir um rendimento melhor. Engate a primeira e avalie você mesmo.

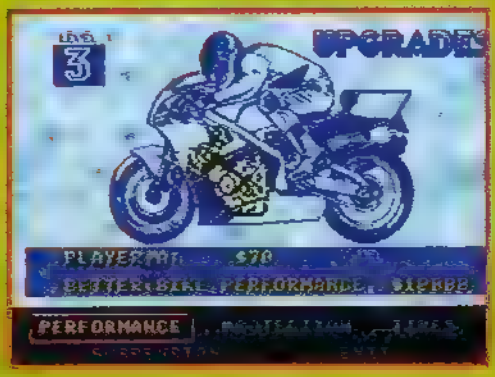
Venenos novos

A melhor novidade desta versão é a opção Upgrades, que você acessa via tela Bike Shop para melhorar sua máquina. As opções são Performance, melhora a velocidade final, Protective (aerodinâmica), Tires (aderência dos pneus) e Suspension (estabilidade nas curvas). Mas essas opções só podem ser compradas uma vez por nível e, quanto mais você avança, mais caras elas ficam. Outras novidades são armas como graxa, chicote e cassetete elétrico. Agora as pistas têm rampas que ajudam a dar os saltos que deram fama ao cart.

Correndo atrás da grana

O esquema das corridas continua o mesmo, isto é, cada nível traz 5 pistas diferentes. Para mudar de nível, você precisa se classificar entre os 3 primeiros em todas as pistas. Como os níveis vão ficando mais difíceis e você precisa de grana para comprar motos melhores, uma boa estratégia é acumular dinheiro correndo várias vezes na mesma pista. As motos se dividem em 3 tipos: das Rat Bikes (as mais simples), as Sport Bikes e as Super Bikes (as mais potentes, usa nitro). Cada categoria oferece 5 motos para escolher. Se a polícia pegá-lo ou a sua moto estourar depois de muitas porradas, você precisará desembolsar uma grana. Portanto, anote sempre as passwords para prevenir o Game Over.

A Diablo 1000 N é a melhor moto do game. Quer pilotá-la? Então anote: EØØØ 3TKR. Esta password leva você para o terceiro nível com a fera. Aproveite!



Compre tudo nos Upgrades pois as corridas estão mais difíceis e toda ajuda é bem-vinda

Se quiser um desafiante mais próximo, chame um amigo e esmerilhe no quidom

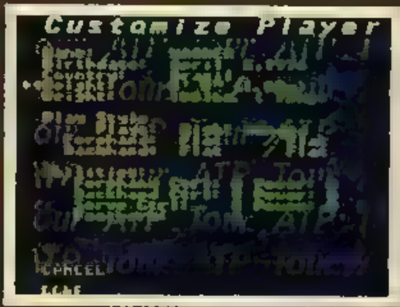
ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS
Sega Sports

Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	5
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	5
ORIGINALIDADE	4

Idéia muito boa a de juntar jogadores de épocas e estilos diferentes. Mas o cart perde para outros de tênis

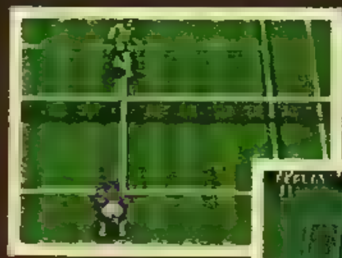
Que tal jogar com grandes nomes do tênis atual como Pete Sampras e Michael Chang, além de lendários tenistas como o romeno Ilie Nastase, o americano Arthur Ashe e o australiano Rod Laver? Esse é o maior mérito deste cart da Sega que possibilita também criar o seu próprio tenista com todas as características que desejar. O game é inteiramente regular. Mas você, que gosta de tênis, confira e dê o seu veredicto.



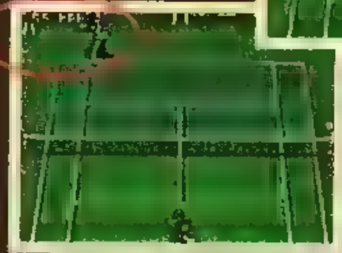
Faça o seu jogador. Você determina a nacionalidade, idade, cor da roupa e até o comprimento dos cabelos

Torneios Diversos

Você escolhe se disputa uma partida simples (Exhibition Match), torneio (Exhibition Tournament) [illegible] jogadores [illegible] (ATP [illegible]) Begin ATP Tour modalidade onde você cria [illegible] jogador [illegible] Exhibition Match [illegible] jogar [illegible] dupla [illegible] de várias maneiras diferentes [illegible] jogadores. Há opções de para ajustar a velocidade [illegible] bola e ativar o replay automático. Por fim, [illegible] Ball [illegible] Point, que mostra onde a bola [illegible]


O ponto branco indica o local exato onde a bola vai quicar. Isso é que é mamata!

Quando você pausa o game, pinta o replay do último lance


Na hora do saque, o indicador do alto da tela à esquerda mostra a velocidade da bola. Legal!

NHL ALL-STAR HOCKEY 95

Os fãs de esportes ianques encontram mais uma opção no já variado mercado de games de Hockey. O cart é repleto de opções e modos de jogo. Os gráficos ficaram meio embaçados e os sons são regulares. Legais são as brigas na quadra, comuns neste esporte. Agora prepare-se para deslizar e fazer altos golaços. Experimente!

NHL ALL-STAR HOCKEY 95
Sega Sports

Esporte - 1 ou 2 jogadores

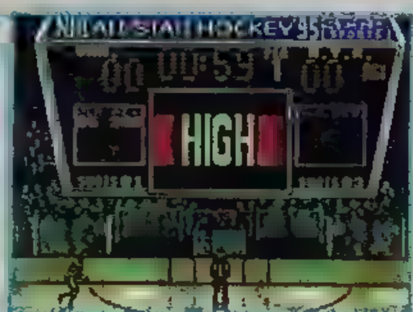
GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	5
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	5
ORIGINALIDADE	4

A grande quantidade de opções pode assustar no começo. Mas, com o tempo, dá para se acostumar.

Lutas no Gelo

O cart dá opções de partidas simples (Exhibition), torneio completo (Full Season), eliminatórias simples (New Playoffs) e o New Playoffs/7 Game, onde você disputa um torneio melhor de 7 partidas. São 29 times à disposição e os períodos duram de 5 a 20 minutos. Já que o Hockey é conhecido como um jogo violento e viril, não poderiam faltar as famosas porradas. Para isto, basta ligar a opção Fight

Depois de um gol, o goleiro fica desesperado. Vai buscar, frangueiro!



Se você optar por penalidades na partida, os jogadores [illegible] saem por 5 minutos

Na hora da briga, esqueça o [illegible] desça o braço

Pra agradar todo mundo, a Sunsoft lança cart Zero The Kamikaze Squirrel para Meg Drive. A versão de SNES já está rolando você conferiu na edição 75. Esmirilhando n Direcional, o esquema de jogo e o de fuça telas e acumular itens. O visual é legal con cenários coloridos e criaturas esquisitas. jogo não vai deixar você vibrando tampouc querendo quebrar o cartucho

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL
Sunsoft
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

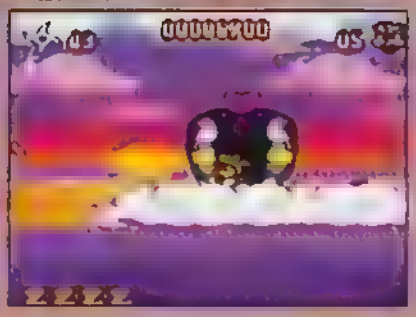
O cart ficou devendo em desafio e cansa um pouco nas subfases. Mas vale um biscoito

DIRETO DO CIRCO

Quem jogou Aero The Acrobat conhece este esquilo. Lá, ele era malandrinho aqui e e ficou bonzinho (coisas de videogame). Zero sai do circo de Edgar Ektor e vai para a floresta salvar seu lar das garras do temível Jacques LeSheets. Durante sete fases enroladas e com muita aventura, o cara derruba árvores só pra conseguir papel falsificar grana. Tomara que ninguém tenha ideia igual po aqui! Nosso herói, deve, com muita astúcia, escalar mo tanhas e enfrentar inúmeros perigos para acabar com festa de LeSheets. Avante, galera!

ESQUILO NA PRAIA

Para dar um role numa boa pelas nuvens pegue carona neste balao



Portas inflaveis conduzem as fases de bonus, mas voce nao precisa entrar nelas se não quiser

Cuidado ao avistar a câmera: é sinal d inimigo por perto. Derrube-a e siga en frente

PEDREIRA PURA

★ O quente das fases são as Dive Test, uma espécie de labirinto. O segredo é descer de bico, planar para o lado desejado e subir no gás

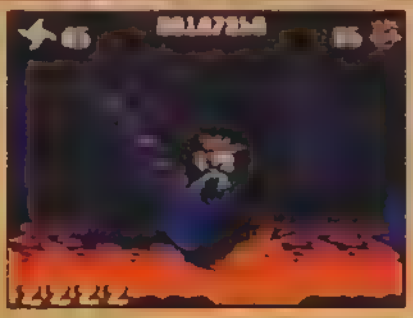
Use a planta bojuda para subir. Ela te da um belo impulso

Alguem de binoculos tenta acertar o esquilo. Fique esperto

O segredo para detonar esta maquina qu escala paredes e acertar na cupula

SUBTERRÂNEOS

Muita lava neste cenario. Se voce cair, bau, bau



Para atravessar este trecho, siga pulando nas bolas de ferro

O morcegao vai ataca-lo no meio destas labaredas. Capriche nos shurikens

Você tem que pular den tro dos carrinhos. Cas erre o pulo, so seus osso vão contar a historia

DESERT DEMOLITION

STARRING ROAD RUNNER E WILE E. COYOTE

DESERT DEMOLITION
Blue Sky

Aventura - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Nem sempre o game precisa ter desafio bala pra ser bom. É o caso deste, que vai agradar quem curte desenhos e bom humor

COMANDOS

A	Ação
B	Corrinha
C	Pulo

Como o lance é acumular itens, o legal é fuçar bem. Para subir e descer à vontade, os cenários têm elementos espertos como camas elásticas, molas injetoras, canhões, catapultas e outros babados

No final rola uma animação com a galera da Looney Tunes e o tradicional "Thats All Folks"

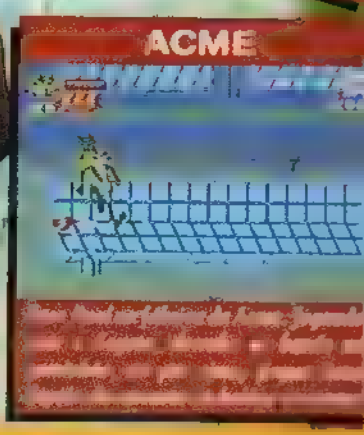
ITENS

Raio - Rapidez temporária
Caixas Acme - nventos
Pote - Energia para o Coyote
Alpiste - Energia para o Papaléguas
Relógio - Tempo extra
Carinhas - Vida extra
Selos Acme - Pontos

Saindo do forno, o cart do Papaléguas vai levantar poeira no Mega Drive. Com toda a espirituosidade do desenho animado, Coyote e Beep-Beep percorrem cenários desérticos em seis fases bem coxinhas, mas nem por isso a diversão fica comprometida. Os gráficos são demais: conseguiram atenuar as cores e o resultado parece desenho animado de verdade. A música segue o pique do personagem e conforme você usa o Direcional rola uma animada dança. O game não é de cair o queixo mas quem jogar não vai se arrepender.

FÁCIL, FÁCIL

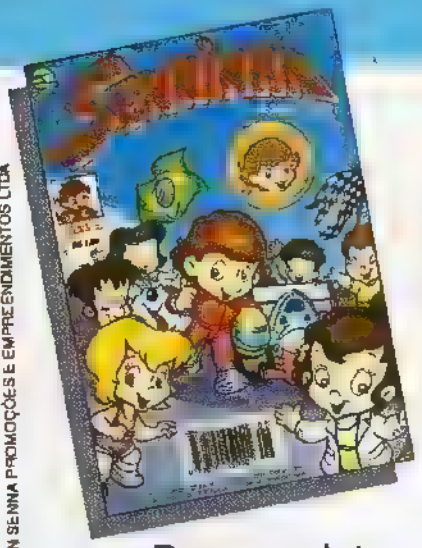
Sao seis fases com duas etapas cada. Você pode jogar com qualquer um dos dois personagens. Seu objetivo é pegar itens e encontrar a saida no tempo indicado na parte inferior da tela. Se você joga com o Coyote, ganha tempo se pegar o Beep-Beep. Jogando com o pássaro, você perde energia se o lobo te pegar. As famosas engennocas da Acme não ficaram de fora. há caixas espalhadas que encondem os inventos Jogando com Beep-Beep, fuja delas.Se você for o lobo pule dentro das caixas para usar os inventos Mas fique antenado... algumas escondem bombas e lá vai o lobo bobo pelos ares.



PARABÉNS

SENNINHA®

1 ANO DE SUCESSO EM QUADRINHOS



No mês de aniversário, a revista do Senninha chega arrepiando. E pra comemorar, vem cheia de surpresas pra você curtir! A capa é de luxo, com detalhes dourados e uma ilustração super.

Pra completar a festa, está nas bancas também um kit especial que é o máximo! Com a edição de aniversário, uma revista-pôster, e ainda, GRÁTIS pra você, um montão de adesivos!

Acelera!
Vá correndo buscar.

TIRAGEM LIMITADA!

Abril Jovem

© 1995 AYRTON SENNA PROMOÇÕES E EMPREENDIMENTOS LTDA.

ARCADES

KILLER INSTINCT

[illegible] / Rare

[illegible] — 1 ou 2 jogadores

[illegible]	○○○○○
SOM	○○○○○
[illegible]	○○○○○
[illegible]	○○○○○
[illegible]	○○○○○
[illegible]ADE	○○○○○

[illegible] dizem até que está [illegible] Streets e Mortais no chinelo. Pena que por enquanto haja poucas máquinas no país

COMANDOS

FP	Soco Forte
QP	Soco Fraco
MP	Soco Médio
FK	Chute F[illegible]
QK	Chute Fraco
MK	Chute Médio

[illegible]

Os combos são a chave do game. Embora [illegible], todas as seqüências de combos de cada lutador são parecidas. E mais: há ainda os Ultra Combos. Para fazê-los é preciso que a energia de seu inimigo esteja piscando no vermelho. Aí, inicie a seqüência normal dos combos e, no meio dela, mude para a do Ultra. É fácil!

*Demorando mais do que 5s para dar o Finish Move, seu inimigo recupera energia e vem pra cima. Cuidado!

Depois de ficar fora dos fliperamas por muitos anos, a Nintendo faz uma volta triunfal com Killer Instinct. O jogo traz a assinatura conjunta da Nintendo, Midway (de Mortal Kombat) e Rare (de Donkey) e é o primeiro com o hardware do Ultra 64. A fórmula é arrasadora: gráficos e som caprichadíssimos, num game técnico, [illegible] SF2; ou seja, aprenda os golpes e [illegible] ou desista. O visual é impressionante! [illegible] do um personagem [illegible] na tela, a imagem não perde defini[illegible] Poucas máquinas foram instaladas [illegible] Brasil afora. Mas não deixe de conferi[illegible]

A seqüência de animações apavora! Saque este Finish onde o Glacius despenca da cobertura de um arranha-céu, direto para o capô de um carro. Power!

ANTES DE LUTAR

[illegible]

Escolha [illegible] de seu lutador predileto movendo o direcional para cima ou para baixo na tela de seleção.

RANDOM SELECT

No modo de 2 jogadores, segure ↑ e aperte Start para a máquina escolher sozinha o seu lutador

[illegible] COBERTURA[illegible]

Faça a Random Select e depois escolha sua cobertura (telhados)

Chicago City Rooftop - ↑ MK

Desert Rooftop - ↑ FK

Castle Rooftop - ↑ FK

COMBO [illegible]

Na tela dos lutadores escolh[illegible] os 2 jogadores devem segura[illegible] apertar Start. Assim, fica mais [illegible] escapar dos combos adversá[illegible]

★ **Em KI não há separação de rounds. Vence o lutador que conseguir zerar duas barras de energia do adversário primeiro. E com uma barra só!**

CENÁRIOS E MÚSICAS

No modo 2 P, faça a Random Select e depois use as séries abaixo para escolhe[illegible]

Canyon - ↓ QP	Chicago Alley - ↓ FK	Temple - ↑ QP
Altar - ↓ MP	Castle Room - ↓ MK	Cave - ↑ MP
Lava Bridge - ↓ FP	Warehouse - ↓ FK	Shrine - ↑ FP

* VOCÊ PODE JOGAR ESTE GAME NA REDE PLAYLAND

GOLPES ESPECIAIS	FINISHING MOVES	KILLER COMBOS

T. J. COMBO

Combo Breaker
← 2s. → MK
Ultra Combo
← 2s. → FP

Altura: 1,85m
Peso: 100 Kg.
Idade: 25 anos

Perto do inimigo ← ↙ ↓ ↘ → + FK

Sem Perdão II
A média distância ← ← → → MP

Humiliation
↓ ↓ ↓ QP

Combo Nº 1
← 2s. → MP ← FK ← 2s. → MP

Combo Nº 2
← 2s. → QP → QK → 2s ← QP ← QK ← 2s. → MP

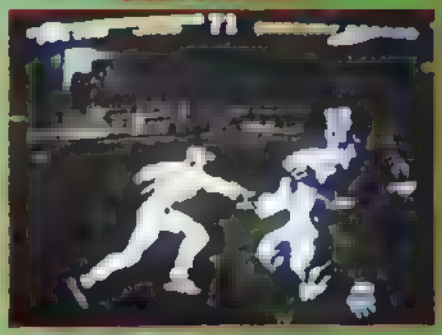
JAGO

Combo Breaker
→ ↓ ↘ MP
Ultra Combo
↓ ↙ ← QK

Altura: 1,68m
Peso: 86 Kg.
Idade: 21

Sem Perdão II
Longe do inimigo ← ← → → MP

Humiliation
→ ↘ ↓ ↙ ← MK



Perto do inimigo ← → → QK

Combo Nº 1
↘ ↓ ↙ FK MK ↘ ↓ ↙ FP MK → ↓ ↘ FP

Combo Nº 2
Pule com FK MP ↘ ↓ ↙ FP MK ↘ ↓ ↙ MK

GLACIUS

Combo Breaker
← 2s. → QP
Ultra Combo
← 2s. → FP

Altura: 1,90m
Peso: 136 Kg
Idade: ??

A média distância ← ← ← FK

Sem Perdão II-À média distância → ↘ ↓ ↙ ← MK
Sem Perdão III
A média distância ←↙ ↓ ↘→MP
Humiliation
← ↙ ↓ ↘ → MK

Combo Nº 1
← 2s. → MP → MP ← MP MP → ↘ ↓ ↙ ← QP

Combo Nº 2
← 2s. → MP → MP ← ↙ ↓ ↘ → FK

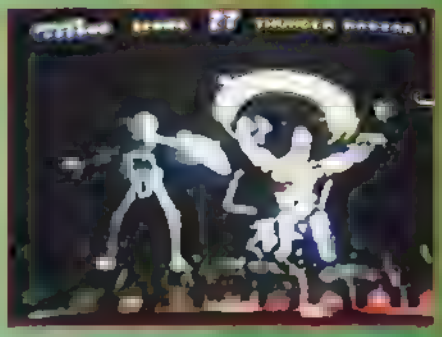
SPINAL

Combo Breaker
→ → MP
Ultra Combo
← ↙ ↓ ↘ → FP

Altura: 1,65m
Peso: 50 Kg
Idade: 2650

Sem Perdão II
À média distância ← ← → QK

Humiliation
← ↙ ↓ ↘ → FK



A média distancia ← ← ← MK

Combo Nº 1
→ → FP → MP ↓ ↓ ↓ P ou K

Combo Nº 2
← 2s. → MP → → FP → MP → 2s. ← MP → → QP

ORCHID

Ultra Combo
← 2s. → MP
Combo Breaker
← 2s. → FK

Altura: 1.67m
Peso: 56,7 Kg
Idade: 23

Perto do inimigo ↓ → ← QK depois FK

Sem Perdão II
À média distância ← ← → → QP

Humiliation
→ ↘ ↓ ↙ ← FP

Combo Nº 1
← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK ← QP ↘ ↓ ↙ FP

Combo Nº 2
← 2s. → MP ← QK ↘ ↓ ↙ FP

GOLPES ESPECIAIS	FINISHING MOVES	KILLER COMBOS

CHIEF THUNDER

Ultra Combo
← 2s. → QP
Combo Breaker
→ ↘ ↓ ↙ ← QP

Altura: 1,88m
Peso: 127 Kg
Idade: 42

Sem Perdão I

À longa distância ← ↙ ↓ ↘ → FP

Sem Perdão II
Perto do inimigo
→ ↘ ↓ ↙ ← FK

Humiliation
→ ↘ ↓ ↙ ←
FP

Combo Nº 1
← 2s. → FP → FK → ↘ ↓ ↙

Combo Nº 2
← 2s. → FP ← FK ← 2s. -

FULGORE

Ultra Combo
→ ↓ ↘ QP
Combo Breaker
→ ↓ ↘ MP

Altura 1.96m
Peso: 254 Kg
Idade: 1

Sem Perdão II
↓ ↙ ← FP

Humiliation
← ↙ ↓ ↘ →
MK

Sem Perdão I

À longa distância ← ↙ ↓ ↘ → FK

Combo Nº 1
← 2s. → FK → FK ↘ ↓ ↙
→ QP → ↓ ↘ FP

Combo Nº 2
← 2s. → FK → MK → ↓ ↘

CINDER

Combo Breaker
↓ ↘ → MK
Ultra Combo
→ → FP

Altura: 1.85m
Peso: 88.5 Kg
Idade: 31

Sem Perdão I

À longa distância ← ← ← MP

Sem Perdão II
À longa distância
← ↙ ↓ ↘ →
QK

Humiliation
← ← ← ← FK

Combo Nº 1
→ → QP ← MP ← ← QP ←
→ ↓ ↘ FK

Combo Nº 2
→ → QP ← ← QP ← FP → -

SABREWULF

Ultra Combo
→ 2s. ← QK
Combo Breaker
← 2s. → MK

Altura: 1.81m
Peso: 181.5 Kg
Idade: 45

Sem Perdão I

À média distância ← ← ← MK

Sem Perdão II
À longa distância
← ← → MP

Humiliation
→ → QP

Combo Nº 1
← 2s. → QP ← FP ← 2s. →
← 2s. → FP

Combo Nº 2
← 2s. → MP
← MP ← 2s. → MP

RIPTOR

Ultra Combo
← 2s. → QK
Combo Breaker
← 2s. → FK

Altura: 2.13m
Peso: 317.5 Kg
Idade: 4

Sem Perdão I

À longa distância ← ← ← MK

Sem Perdão II
À longa distância
← ↙ ↓ ↘ →
MP

Humiliation
← ← ← ← FK

Combo Nº 1
← 2s. → QK → QP → 2s. ←
← QP ← 2s. → FP

Combo Nº 2
← 2s. → FP ↘ ↓ ↙ FP → F

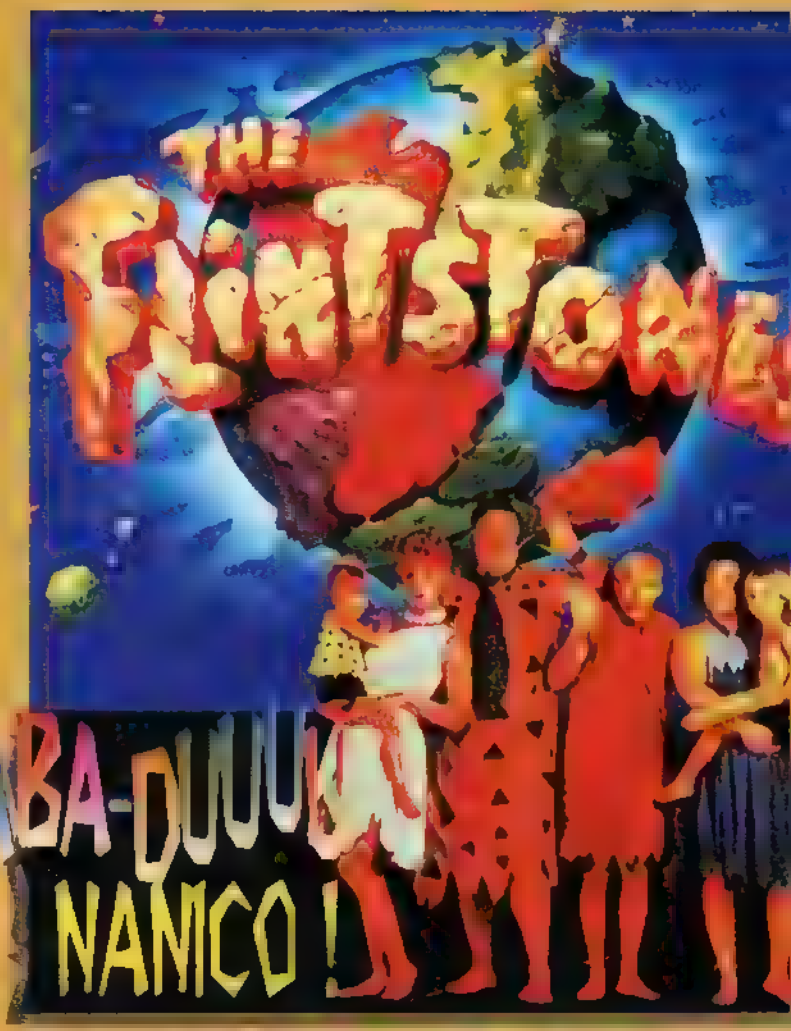
THE FLINTSTONES
Ocean

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Muito bom! As "pegadinhas" que surgem no meio das fases são bem boladas. O game diverte tanto quanto uma tarde de desenhos na TV

The Flinstones chegou com cara de sucesso. Talvez até mais do que o filme no qual foi inspirado. Enquanto a história das telas tinha tempo limitado, o game dá horas de diversão garantida. Um ou dois jogadores controlam o Fred Flintstone do filme (não o do desenho), através de cenários bonitos e cheios de truques. Sua habilidade e velocidade de raciocínio serão colocadas à prova: você tem 300 segundos para terminar cada fase. Outro destaque é para a trilha sonora, que é a mesma do seriado original regravada para o filme pelo B'52. O game é cabeludo. É para não acabar com a graça do cart, deixamos o final pra você...



COMANDOS
São configuráveis. Esta é nossa sugestão

A	Pula
B	Joga bola de boliche (se tiver)
X	Bate com a clava
Y	Atira pedra (se tiver)

ITENS

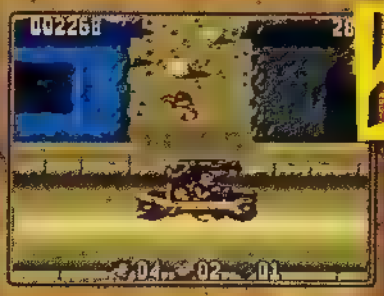
Bola de Boliche e Pedrinha	Armas
Diamantes, Moedas e Troféus	Pontos
Ampulheta	Aumenta o tempo
Carinha do Fred	Vida ou energia (Se sua energia estiver completa vale 1 vida. Senão estiver, ela enche)

DIQUINHA
Essa vale para vários momentos complicados

Atraia este bicho verde para cima de você. Quando ele vier correndo suba nesta pedra e ele o arremessará muito alto. Confira!

FASES RACHA-CUCA

BEDROCK 1



Que dureza... Bam Bam e Pedrita brincam de cama elástica. A gatinha é mais veloz que o filho do Barney e, às vezes, pula para trás

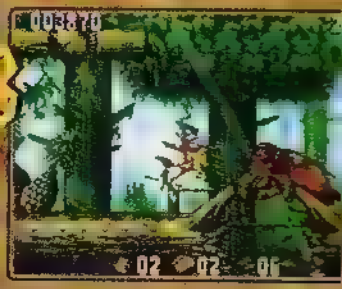
JUNGLE

Aqui, quando o ma vier, suba no cipó. O chifrudo cai e vo segue em frente

JUNGLE 2

dela, dispare porradas antes que abra a boca. Três bem dadas resolvem

JUNGLE 3

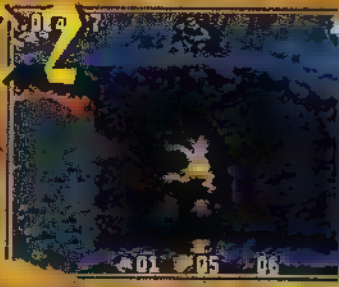


Outro mamute! Acerte uma pedrada no pica-pau. A ponte cai e o feioso despenca

JUNGLE 4

Uau! Um Tigre Dentes de Sabre!! Observe quais cocos estão balançando e atraia o danado para lá. Mas cuidado para o feitiço não virar contra o feiticeiro

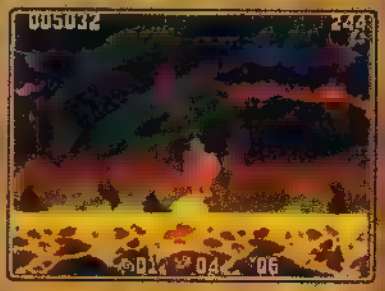
VOLCANO 2



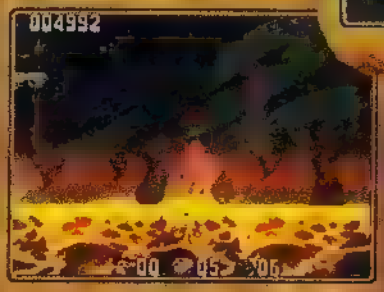
Acionando este botão você vira churrasco. Não faça isso...

VOLCANO 1

Plataformas mov... Há uma seqüência correta para pulá-las. Vá na manha...

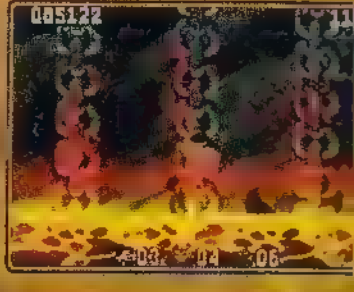


Outro momento de esperar. Agora a lav trará uma pedrona rolante. Role para os lados para escapar das pedras flamejantes qu



Não alcança as plataformas? Suba na pedrona e espere a lava subir. Ela queima a pedrinha que está atrapa lhando

Aqui pule até a quarta corrente. A lava sobe e espanta o bicho. Aí você pula na terceira corrente e sobe tudo



★Nao perca sua arma Apos acertar o inimigo com uma bola ou pedra corra para pega-la de volta

★Fred não é o Super-Homem: Ele só carrega 6 pedras e 6 bolas de boliche

★Fique ligado para acumular vidas O game tem passwords e dois Continues mas as fases finais são pedreira Sem trocadilhos

★Há três tipos de pedronas: A quebrável com itens dentro, a sólida para tapar buracos e subir em lugares altos e a rotável para andar na fase de lava

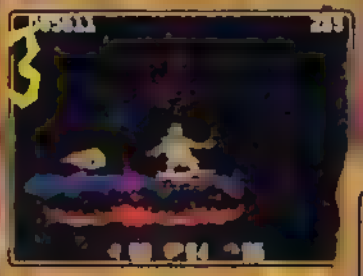
★A tela de recordes marca os 50 melhores resultados. Mas, como o cart não tem bateria, não grava os seus

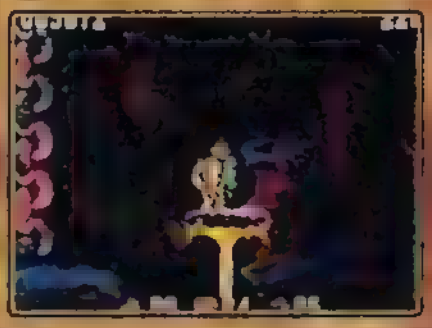
★The Flintstones é poliglota: dá pra jogar em inglês britânico e americano, em espanhol, alemão, italiano e francês

PASSWORDS

BEDROCK 1
Betty Picks Blue Ribs
JUNGLE 1
Bam-Bam Makes Small Rocks
VOLCANIC 1
Cliff Hides Hot Juice
MACHINE 1
Orangutan Draws Hairy Fruit

VOLCANIC 3

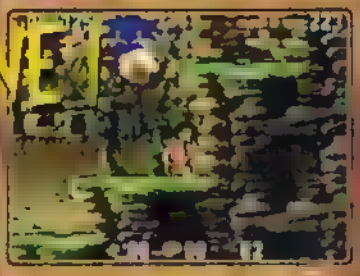




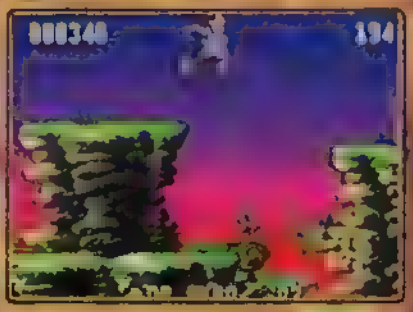
Na onda, dedo esperto no pause para desviar das

me vizinha estiver abaixo da sua

MACHINE 1



Pedronas animalescas: Cole na encosta para se

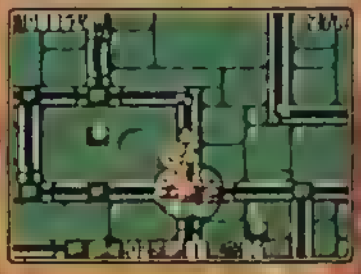


aqui

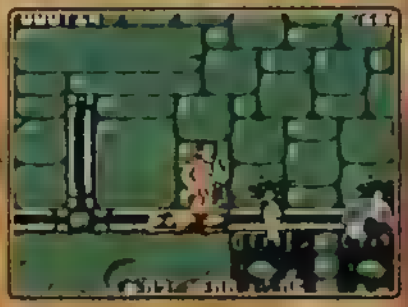
MACHINE 2

Se ligue

juntas duas vezes, é hora de passar

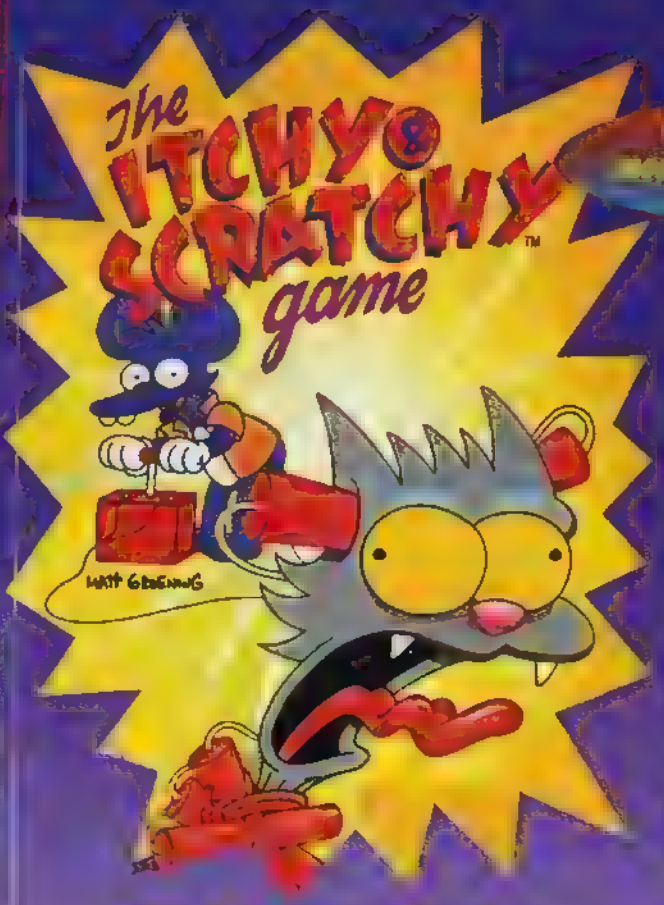


Nos trilhos use L, R e o direcional mudam a posição da cantoneira



duas vidas

Agora é com você...
BOA SORTE!!!



[illegible] quem puder!

ITCHY & SCRATCHY
Acclaim

Aventura - 1 jogador
[illegible]

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo é simples e repetitivo. Os objetivos poderiam ser mais criativos e difíceis

COMANDOS

A	Usa o queijo
B ou R ou L	Pula
X	Seleciona o item
Y	Ataque
↑ + Y	Ataque mais forte

Quando Bart Simpsons não está apro[illegible] tando das suas, ele sempre está grud[illegible] na telinha assistindo seu desenho predi[illegible] to: Itchy & Scratchy. A dupla é uma espé[illegible] de Tom & Jerry moderno, só que mui[illegible] menos careta, mais doida e com o traço [illegible] genial Matt Groening, criador dos Simpson[illegible] Infelizmente, a espera pelo lançamento n[illegible] compensou: o game tem lances engrac[illegible] dos, mas é só. Tudo o mais é regular [illegible] fraco. Ainda assim, o sort vale uma [illegible] Pelo menos a vinda é certa!

Rato que bate no gato

Você controla Itchy, o rato, e é lógico que Scratchy não vai deixá-lo em paz. Durante 7 fases, você deve detonar o gato e se livrar de seus ataques. Para isto, o game oferece uma batelada de itens, todos com bastante humor. Tem serra elétrica, bazuca, metranca e muito mais. Fique esperto: a maioria destes itens podem ser usados por Scratchy! Os pedaços de queijo fazem Itchy andar mais rápido e pular mais alto. Você repõe energia pegando a caixa branca com coração vermelho ou com o item da carinha do Scratchy. Já a cara do rato é uma vida extra.

[illegible] bichano e martele a cabeça da [illegible]

Esquema Simples

As fases têm uma ambientação variada mas o esquemão é o mesmo: acabe com o gato e, no final da fase, ele reaparece travestido de chefão. Em cada fase, você necessita de uma arma diferente para debulhar o felino. Na primeira, são ossos; na segunda, são cubos de açúcar e assim por diante. Para saber qual é o item necessário, basta olhar no marcador do lado superior direito do número de vidas. A única maneira de descolar esses itens é acertando os gatos movidos à corda que ficam circulando pelos cenários. Porrada neles!!

Na The Medieval Dead, o bichano pinta à cavalo. Fique na plataforma jogando açúcar

Os itens ficam mudando dentro da caixinha. Espere o que você quer

Em Mutilation on the Bounty, suba no peixe e acerte o gato com balas de canhão na hora em que ele aparecer

Na Fase 4, o gato surge num submarino-gato. Detone estrelas-do-mar no safado. Muito fácil!

JAMMIT

GTE Entertainment

Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo tem bom desafio mas a resposta aos comandos é ruim

COMANDOS

A	Giro para defender
B ou Y	Arremessa
X Apertado	Corre
L	Fica de lado

PASSWORDS PARA O MODO 1 PLAYER

2 Hot	DKRBNSN
Poison	STPKRNR
Slams Only	SSNHYDN

★ Se quiser ouvir "aqueles elogios" escolha Trash Talklots, na tela do Options

Jammit estreou para Mega em 94 e agradou bastante. Agora, a GTE Entertainment traz a versão de SNES, bem fiel à anterior. O lance é basquete de rua, uma modalidade muito popular entre os gringos: basta uma cesta, dois caras e meia quadra, num terreno abandonado ou num beco bocaquente. O jogo é simples, descontraído e conta com xingos e insultos para compor o clima. O cart fica devendo uma melhor jogabilidade pra reforçar suas habilidades, mas da pra encarar numa boa.

PERSONAGENS

São três jogadores: Roxy, a gata, que é rápida e tem bom arremesso; Slade, com boa pontaria e Chill, o jogador mais equilibrado. Para a modalidade Cutthroat, a última do modo para um player, aparece Judge, um jogador exclusivo que é The Best!

MODO 1 PLAYER

Nesta opção você não escolhe os estilos de jogo: conforme vai vencendo, as opções entram na ordem em que aparecem na tela. As partidas vão até 21 pontos, valem grana e você ganha passwords.

Fazendo falta aparece um menu na tela e é cobrado o lance-livre

Apertando Y + B você tem uma linda visão do lance. Dependurar-se vale? vale!

ESTILOS DE JOGO

O estilo Cutthroat é exclusivo do 1 Player

1 ON 1
21 pontos com faltas marcadas

SWEAT
21 sem faltas marcadas

2 HOT
Arremessos do X com cestas valendo o dobro

POISON
21, mas se o jogador chegar só a vinte, volta pra dez

FRENZY
Vai a 10 sem marcação de faltas

SLAM ONLY
Só valem cestas junto à tabela

IN 2 IT
21 com faltas marcadas e só contam cestas do X. Cestas do X duplo valem o dobro

CUTTHROAT
Estilo exclusivo do modo 1 player. A disputa é contra dois caras.

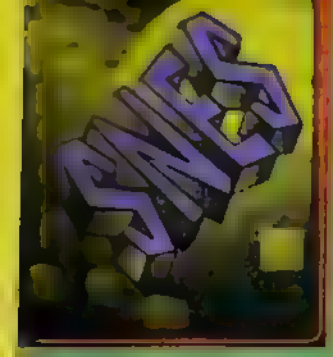
MODO 2 PLAYER

Jogando a dois você escolhe entre t tipos de quadras e o estilo de jogo. todos os estilos os arremessos são fe do X marcado na quadra.

As quadras são identificadas por pichações

Os X's ficam se movimentando para dificu seu desempenho. Fique esperto

Que marcada! O cara bobeou e arremessou direto mãos da gatinha. Ela vai fazer um estrago, co



STREET HOCKEY 95

Entertainment

Esporte - 1 a 4 jogadores

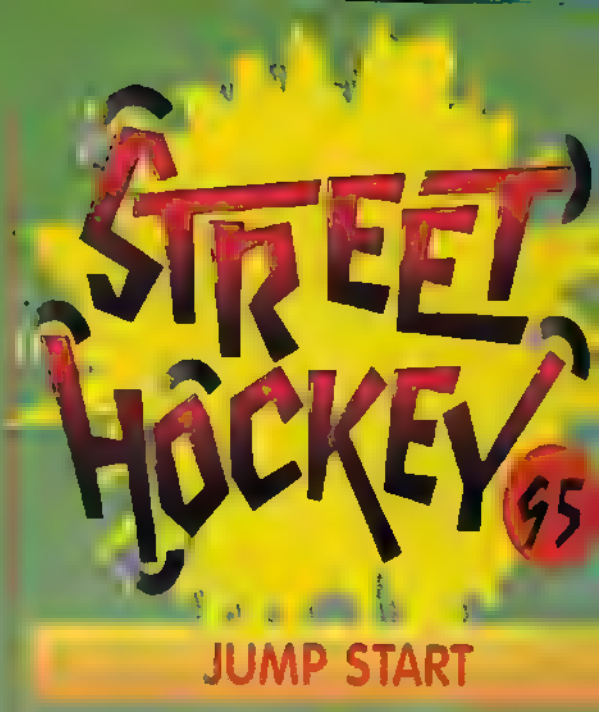
GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

O exagero nas opções vai complicar a vida da galera que não conhece o esporte

COMANDOS

A — Passar/Roubar o disco
B — Tacada para gol
X — Pular
Levantar disco
R — (apertando em seguida, rebate no alto)
Y — Abaixar-se para defesa

O hóquei é um dos esportes mais populares entre os norte-americanos. E como acontece com o basquete e o baseball, a moçada logo arruma um jeito de disputar partidas informais de rua, com regras diferentes das oficiais. Pois a GTE Entertainment traz isso em Street Hockey 95, um game de hóquei de rua. Uma grande diferença deste para os outros carts de hóquei foi o sumiço das tradicionais brigas: em Street Hockey não tem apelação. Os caras jogam limpo e no máximo dão fortes esbarrões um no outro. O game é bom em gráficos e som, tem pique e mais animação que os cartuchos tradicionais da modalidade. Se você é amarrado na série NHL, não pode deixar de alugar e conferir este.



OPÇÕES PRA CARAMBA

Fique esperto nas opções. O cart é meio embananado neste aspecto, pois cada opção selecionada na tela do menu principal (Play) traz as seguintes telas: Intensity (Slack Off, Hype Around e Blow Out), Game (que é o estilo de jogo – Fat Point, Rush, Whack, Crammmit e Hot Puck) e, por último, a tela do estilo de jogo selecionado com suas regras (aparece a palavra Rules na lateral)

Esta é a tela Play. São quatro modos de jogo (Practice, Jump, New Game e New Tournament; e Resume (passwords) e opção para música e falas (talk)

JUMP START

Neste modo você também seleciona a intensidade, n não escolhe personagem, time ou quadra. As disputas por minutos (5, 10 ou 15) ou por máximo de pontos (7, ou 15). Este modo é para um jogador.

NEW GAME

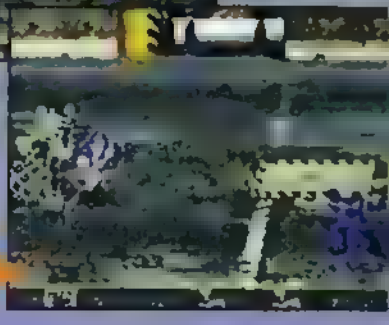
Idem ao Jump Start com uma diferença: você pode es lher personagem, quadra e time. Até quatro companhei podem jogar.

NEW TOURNAMENT

Esse modo segue o mesmo esquema do N Game, exceto pelas regras: são cinco séries duas ou três partidas; para até quatro ca jogarem.

Os jogadores podem dar altos pulos para apanhar o disco

Cuidado com rampas movedi espalhadas na q dra



Para atingir o gol, o melhor é arremessar em diagonal

PRACTICE

Esta é Komizar. Além dela, mais oito tipos rolam na tela

Um modo de treino para você jogar sozinho. Escolhendo Slack Off pinta outra tela pra escolher um jogo solo (Solo Shreal) ou o um-contra-um. A seguir, escolha seu time: 1 ou 2. Depois disso, selecione seu personagem entre as estranhas figuras que rolam na tela

Use sempre o Direcional para movimentar as setas de todas as telas de opções, incluindo nomes das quadras

Escolhido o personagem é a vez da quadra: The Pike, Gunk Pumps, Jactar, Seamo's Pool, Braker's e Club Shred. Os patins dos jogadores são os "super-na-moda" on-line

SNES

3 NINJAS KICK BACK

Sony Imagesoft

Ação - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

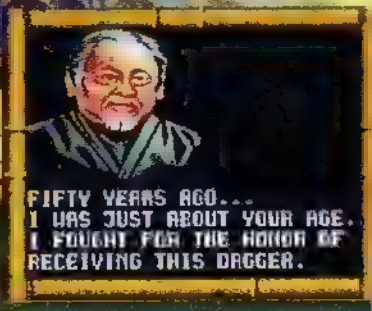
GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

...até que ele para o gasto. Como o game é regular demais, com...prometeu a diversão.

COMANDOS

A	Ataque
B	Pulo
X	Bomba
Y	Ataque
B + A	Voadora
Segure L ou R e aperte Y e B juntos	Golpe especial (gasta energia)
↓+ Y	Girada de taco

O mestre de karatê ensina seus jovens discípulos. Mais Karate Kid é impossível. E se você é mera nesse lance, pode arriscar este 3 Ninjas, um dos lançamentos mais ou menos salvável da péssima safra que anda saindo para o SNES. Os 3 Ninjas são garotos que vão à luta orientado pelo sábio Mori. O clima é zen, com aparições do velhinho dando conselhos filosóficos, mas e certos aspectos a coisa descamba para zen-vergonha. Os personagens, por exemplo, parece saídos de um 8 bits. Enfim, se você quer mesmo uma novidade e gosta de luta, tente este



O coroa lembra: os ninjas são corpo, coração, mente e espírito...

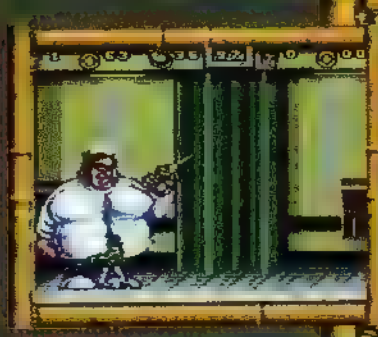
Punhal Valioso

Rocky é o mais forte, Colt o mais rápido e Tum Tum, o mais ágil. Faça sua escolha

Família na Luta

Aqui, você deve pegar 8 itens. O primeiro é a faca. Os outros estão espalhados pela casa. Fuce todos os lugares!

Você pode optar por controlar Rocky (o irmão mais velho), Colt (o do meio) e Tum Tum (a caçula). Se quiser, pode chamar um brother para juntos assistirem a ação. As fases se... pre têm tempo limitado e esta... ...de energia são latas de refrigerante... ...hambúrguer... ...ção... ...símbolo de Yang, que... ...velho por completo toda a parte... ...ma... ...dem... ...pedra... ...ganha... ...pontos... ...desbloqueia uma vida extra. Porém, ainda há... ...alguns... ...inimigos... ...mentes... ...impulsivos... ...ou... ...simplesmente... ...bons... ...demais... ...objetivo... ...pegar... ...oito... ...objetos... ...Tudo... ...isso... ...dentro... ...do... ...tempo... ...limite... ...Se... ...você... ...morrer... ...ou... ...o... ...tempo... ...acabar... ...objetos... ...serão... ...espalhados... ...pela... ...fase... ...novamente... ...Quando... ...você... ...pegar... ...todos... ...os... ...objetos... ...a... ...luta... ...com... ...o... ...chefão... ...final... ...começará...



No hospital você deve derrotar esta chefe enfermeira. Fique na frente da feiosa dando porradas. Se preferir, jogue bombas. Moleza!

Nas fases de bonus, pegue o máximo possível de itens que caem. Se você demorar muito, a fase acaba

GAME BOY

ROBOCOP Vs. TERMINATOR

Interplay

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●○
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O desafio é pauleira e dá pra encanar em certas partes. O Game Boy estava merecendo um carfucho legal e recebeu. Palmas para a Interplay!!

COMANDOS

A	Pula
B	Atira

★ O sinal de mais (+) é vida. Só que ele está sempre bem escondido em todas as fases. O grande lance é fuçar bem e desconfiar de todo objeto suspeito

★ Não se assuste: as fotos desta matéria estão coloridas porque debuxamos no Super Game Boy

Estes dois personagens nunca se cruzaram no cinema, mas no videogame já arrebentaram em vários sistemas. E como a mocada não dispensa um herói, o Game Boy ganhou uma versão muito legal da Interplay. São várias fases de estrutura simples e desafio cabeludo.

Nosso p
licial "e
latado"
Detro
deve enc
rar o Extern
nador e destruir o Skynet pa
impedir um futuro desastros
em Los Angeles. Acompani
algumas etapas com a gent

ROBOCOP X TERMINATOR

DETROIT

Numa cidade hostil infestada de criminosos, você é Robocop e vive de arma empunhada. Cuidado com as surpresas no caminho. Atire primeiro e pergunte depois. Entre nos bueiros e, de quebra, fature itens escondidos. Observe as tubulações para encontrar a saída.

Aqui você encontrou uma arma e energia. Se tomar um só tiro, perde a nova arma e volta a usar a pistola. Fique esperto!

*Você está no segundo bueiro. Não dá
alcançar a saída. Vá pra direita e su
pela tubulação para voltar à esquer
Ali você encontra a escadinha da sa*

FÁBRICA DA OCP

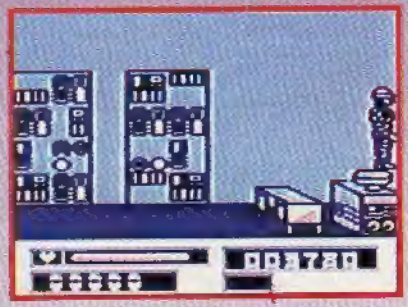
Esta fase tem duas partes. Dentro dessa fábrica, use as esteiras pra completar o caminho e atire em todos os robozinhos. Muitas vezes, para alcançar algum item é preciso seguir em frente e depois voltar fazendo a fase por cima.

As câmeras disparam. Fique antenado

*Na plataforma superior o chefe está
guarda. Atire sem parar. A pele dele
se soltando até torna-se metálico*

DETROIT CPU COMPLEX

Robocop está na sala do computador principal. Há guardas escondidos atrás de portas e mesas. Nesta fase, o policial vai para a Los Angeles do futuro, totalmente destruída. As duas próximas etapas rolam na Skynet e não são fáceis.



O teletransportador vai conduzi-lo a um cenário nada alegre

*Atire bem no centro desta nave para
sucesso*

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Capa: Ilustração / Sérgio Carreiras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maurício Annibal, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **80**, abril de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

Olha a Nova Ação Games aí, Gente!!!

Daqui a duas semanas, mais novidades pra você. Confira:

SNES

TRUE LIES

A missão do Schwarzenegger nas suas mãos. Tiro pra todo lado

MEGA

PHANTASY STAR 4

RPG clássico para matar as saudades. Uma das melhores histórias neste estilo de game

SHOTS

Os jogos que vão sair para o Neo Geo CD, o console que está sendo lançado este mês no Brasil

SEMPRE NA SUA AÇÃO:

Dicas Quentíssimas
Previews
Dúvidas, Desenhos e mais
Fotos no X-Salada

MULTI INTERATIVA nº 6
Saiba o que está rolando em Multimídia e PC-Games

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-911 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15 andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

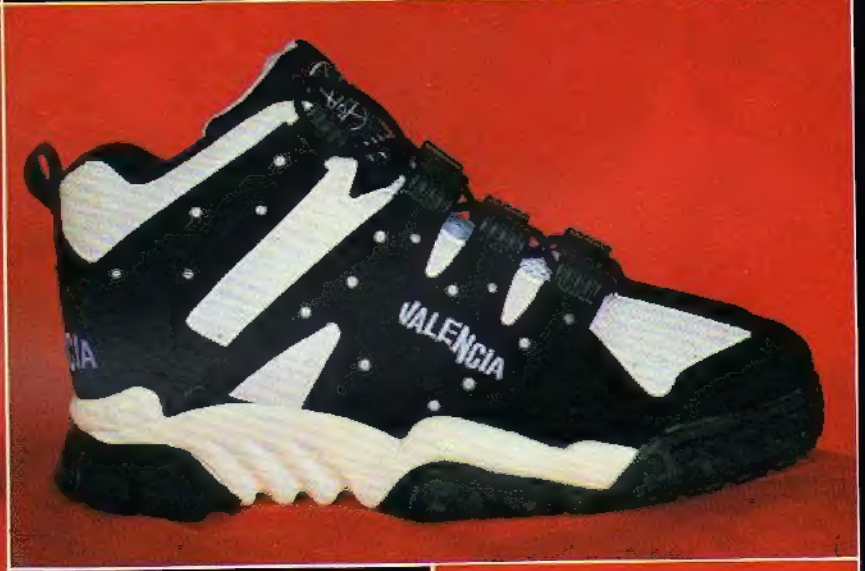
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-364
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015 291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Ru Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repre Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wa Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - Cândido de Abreu, 526 - cj. 804- Bloco B - CE 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4045 Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - A Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CE 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenh 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfre Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/S - Tel./Fax: (048) 232-0519

VALENCIA

IMPORTED

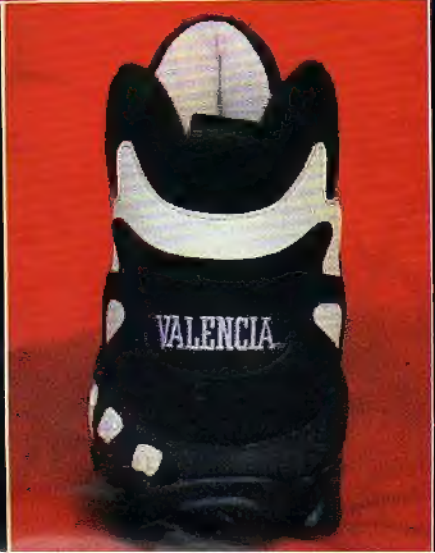
THE AUTHENTIC MACHINE

VALENCIA



Tel.:
(011) 291-6792

Fax.:
(011) 232-7506



O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLU 16

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 cana de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTE com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.